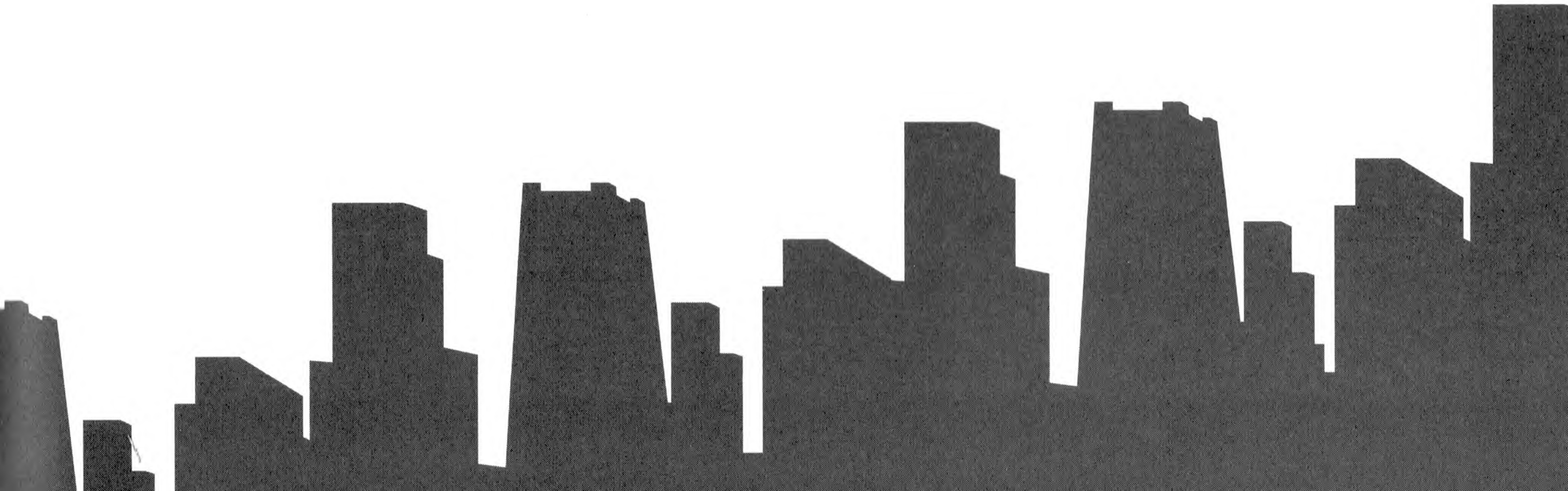

RON's
[ron group]
TOKIO MATENROW
神
都
風
水
東京摩天楼
ユーザーズ・マニュアル
STUDIO RON

TOKIO MATENROW

東京摩天楼

ユーザーズ・マニュアル



TOKIO MATENROW の世界へようこそ！

あなたは、埋め立て地の再開発計画を行なう会社の社長に就任しました。あなたの会社は、新しく埋め立てられた都市の開発に参入することとなります。現在、埋め立てられた土地は若干の植林が行われてはいるものの、手つかずの状態です。

あなたは会社の為、この地域に新しい都市を作り上げ、大いなる利益を得なければなりません。都市を作りあげる建設が会社の利益になるのは元より、その利益をどう使うかによって、さらなる発展への道筋は大きく異なってきます。

利益をむさぼり続ける為の建設ラッシュを第一とするか、それとも地域への還元であなたの会社の人気をあげる事を第一とするか、様々な可能性を秘めている手つかずの地に、あなたは何を求めますか？

ゲームの目的

このゲームの目的はおおまかに分けて３つあります。

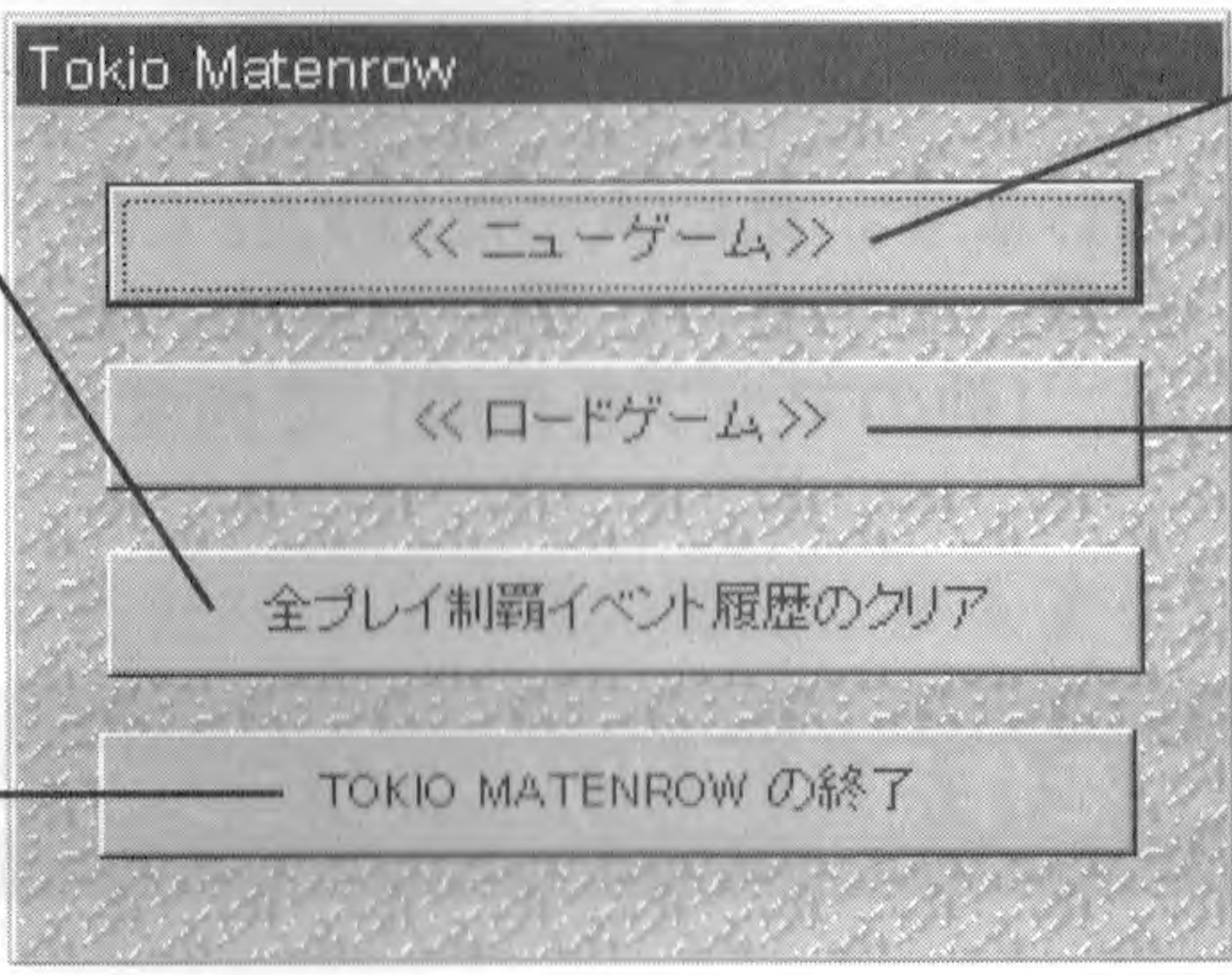
１つは、企業の拡大。つまり自社の資金力を蓄え、いつでもどのようにでも、その資金が使えるように余裕を持つ事です。

もう１つは、都市開発です。自社の資金を投じて、町を設計し、新しい都市の形をデザインしていく事です。

最後の１つは隠された様々なイベントに遭遇することです。多種多様なイベントを全て向かえることができた時、初めてあなたはこのゲームを制覇したことになるのです。

ゲームの開始

ゲームのスタートメニューには、以下の4つがあります。



新しくゲームを開始します。

記録されているゲームをロードしてスタートします。

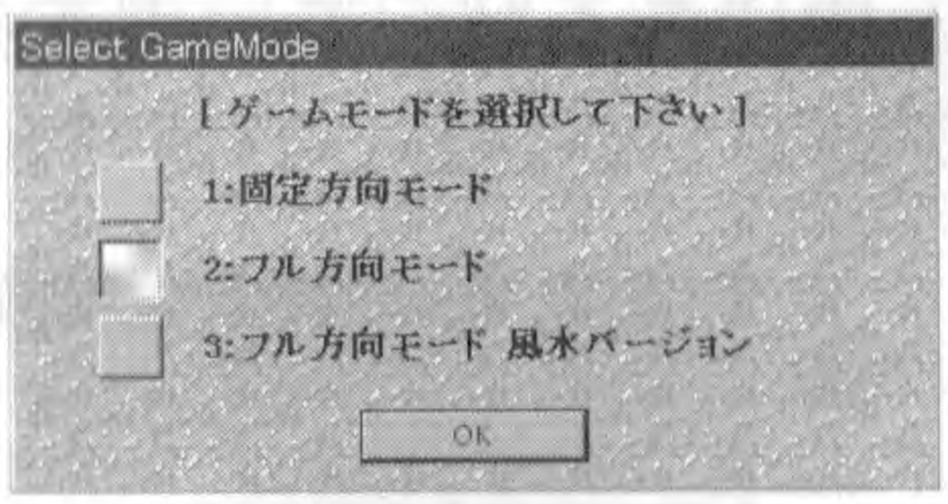
[全プレイ制覇イベント履歴] に登録されている全ての情報をクリアします。一度、クリアすると元に戻りませんので、注意して下さい。

ゲームを終了します。

新規ゲームを開始する

ゲームモードを決定する

このゲームには3つのモードがあります。



・固定方向モード

建物の向きが一方向限定されているモードです。メモリが少ない機種をご使用の方の為のプレイモードです。本体メモリが16MB以下の機種をご使用の方は、このモードでプレイされることをお薦めします。

・フル方向モード

建物の向きが自由に設定できます。このモードがこのゲームの標準モードです。

・フル方向モード　風水バージョン

フル方向モードに風水の要素を加えたモードです。風水については、[風水理論] のページで詳しく解説します。

埋め立て地を造る



新規ゲームを開始した場合には、ゲームの舞台となる埋め立て地を生成します。気に入った埋め立て地が出来たら [このマップを使用] を押して下さい。現在出来ている埋め立て地が気に入らない場合には、[他のマップを作成] で何度でも作り直すことができます。

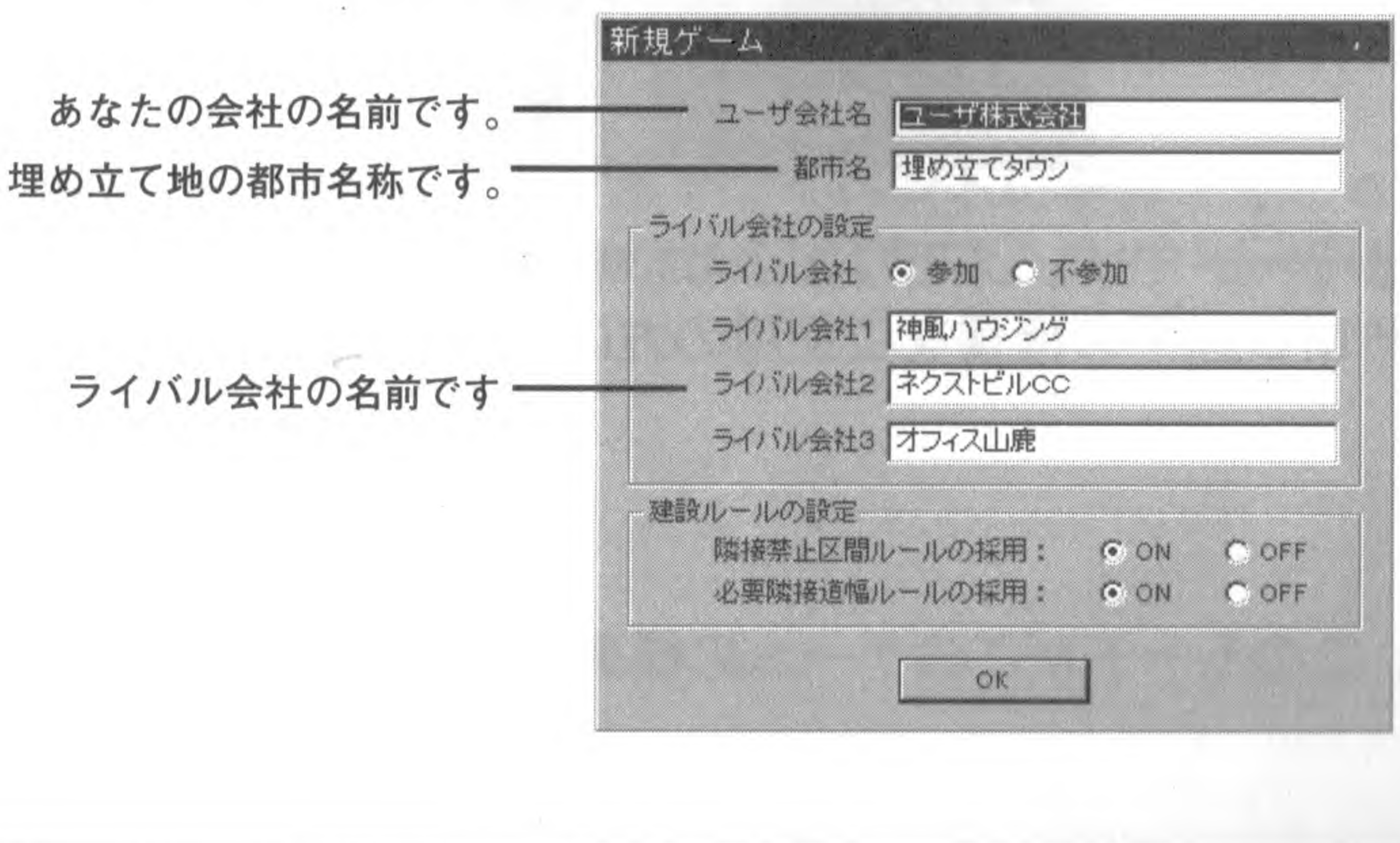
聖域を作る（風水バージョンのみ）

聖域の基本となる建物の設置を行います。聖域については [風水理論] をご覧下さい。

初期条件を決定する

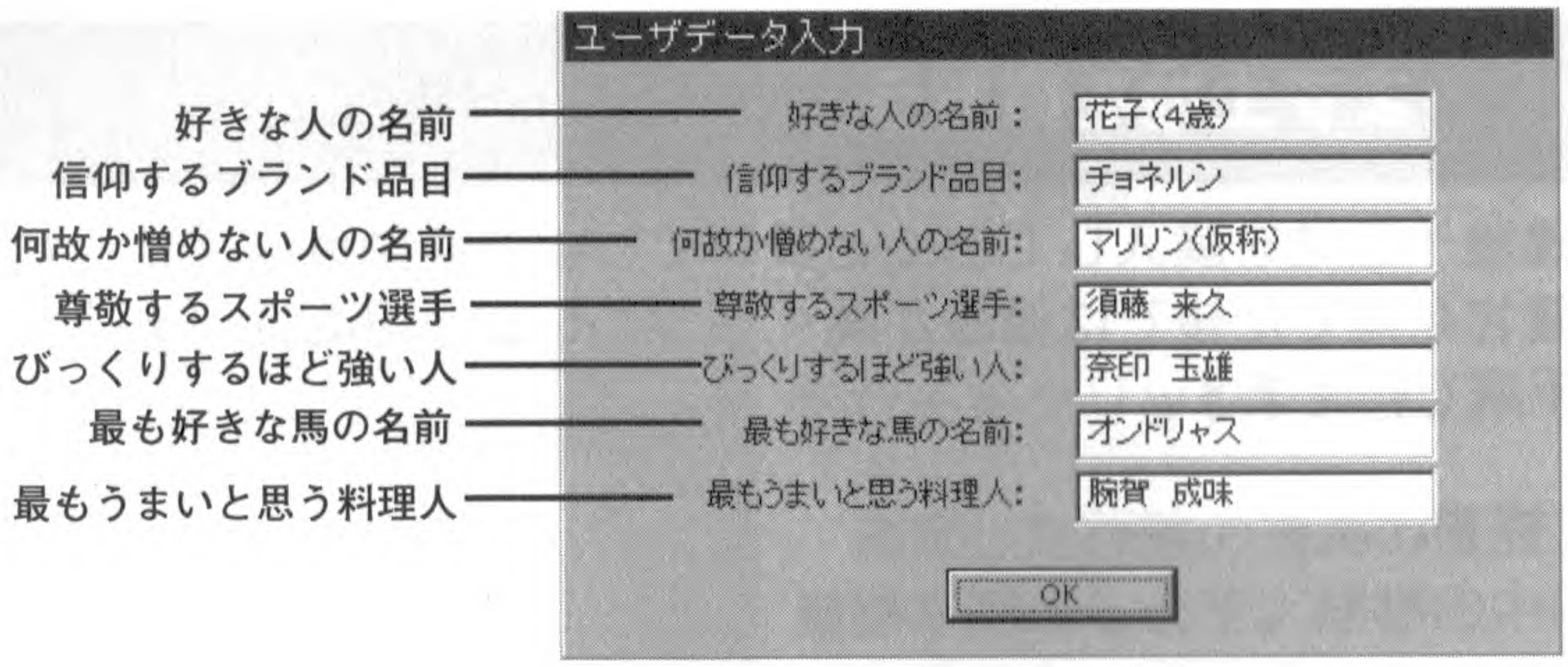
ゲームの開始条件を登録します。

これらは、ゲーム中にある状況で出現する名称です。登録しておくと、「あっ」と思う時に、これらの名称が出てくるかもしれません。



・**初期環境設定**

初期環境設定である「隣接禁止ルールの採用」「必要隣接道路幅の採用」「ライバル会社有り無し」は、ゲーム中に変更することはできません。ここで決定した内容がプレイ内容となります。いずれも難易度の相当する



物です。全て「ＯＦＦ」にすると、最も簡単になり、全て「ＯＮ」にすると、最も難しくなります。

[ライバル会社]

ゲーム中、あなた以外の建設各社がこの地域の開発に参入するかどうかのスイッチです。ＯＮの場合には３つの会社が開発に参入します。ライバル会社があると、都市の発展が早くなりますが、思い通りの都市設計がやりにくくなります。

[隣接禁止ルールの採用]

このゲームでは、特定の建物同士が一定の距離に混在できないルールが採用されています。

現実の世界でも、小学校の近くに風俗営業店を新規オープンさせることはできません。ＯＮにすると、そのルールが有効になります。

[必要隣接道路幅の採用]

このゲームでは、建物の大きさに応じて、隣接している道路の幅を必要とします。現実の世界でも、容積率が高い建物を建てるには、広い道路に隣接していることが建設許可の条件となっています。ＯＮにすると、そのルールが有効になります。

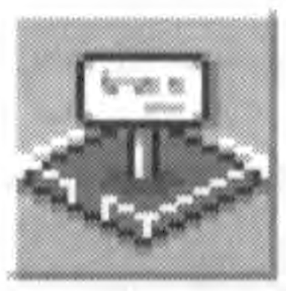
　これで準備は整いました。ゲームの始まりです。まず建物を作らなければ始まりません。アンケートによると、この埋め立て地に住みたいという人は、１０００人ほどいます。この人たちが「住みたい」と思っている内に、住む場所を作ってあげましょう。

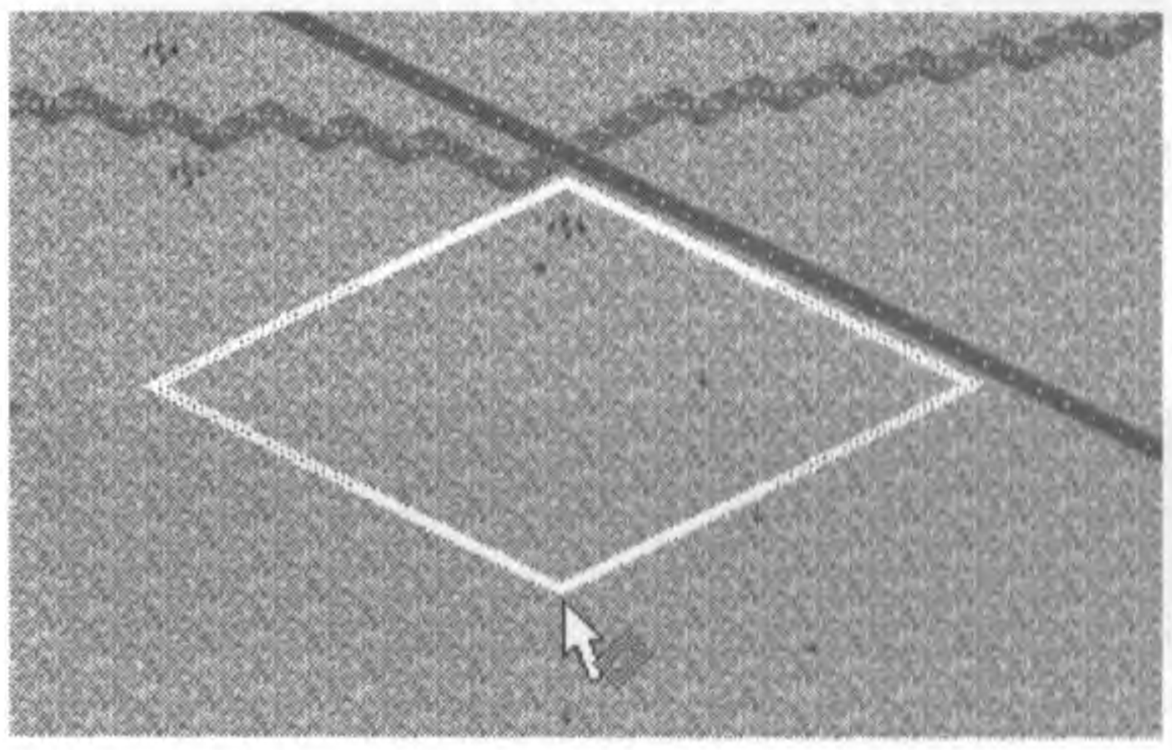
まず土地を買おう

まずは建てる場所を決め、建設予定地を購入しておくと良いでしょう。地価は建てられた建物により、変動しますので建物を建てた後では値段が高くなってしまう可能性があるからです。空き地の購入は以下の手順で行えます。


①コマンドアイコンを押す。


②購入アイコンをクリック。


③土地アイコンをクリック。


④空き地購入をクリックで選択。

⑤マウスのドラッグで購入したい土地の範囲を指定。



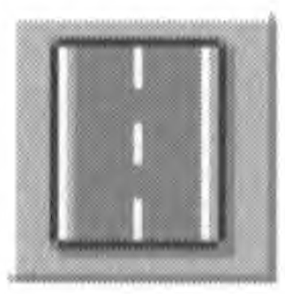
⑥ＯＫをクリックで選択。

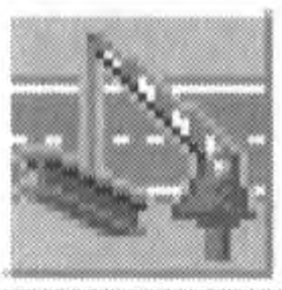
指定した土地の範囲の購入額が、運用資金で賄えればその範囲の土地は全てあなたの会社の物となります。

道路を引いてみよう

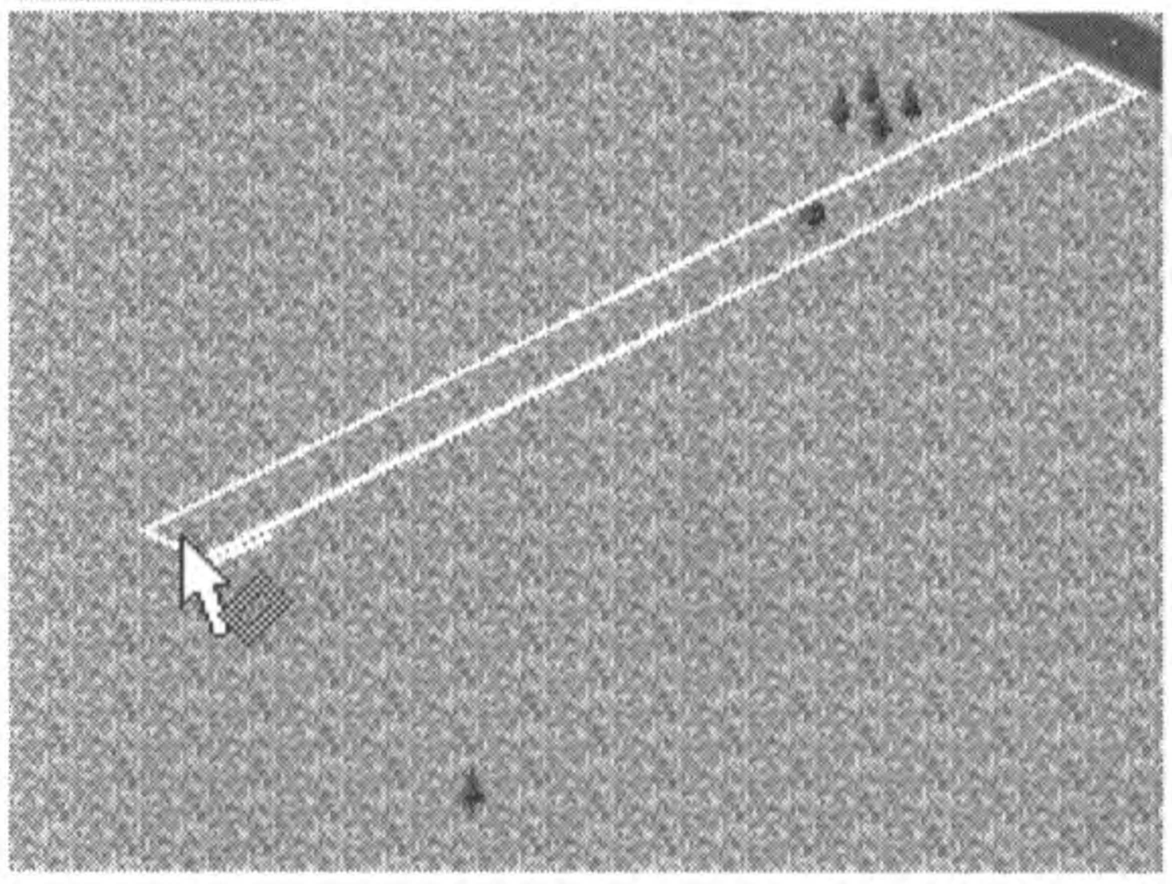
必要隣接道路幅のルールがＯＮになっている場合、一定の幅の道路に隣接させないと建設できない建物が存在します。まず基準となる道路を引いてみましょう。道路の敷設は以下の手順で行えます。


①コマンドアイコンを押す。


②道路アイコンをクリック。



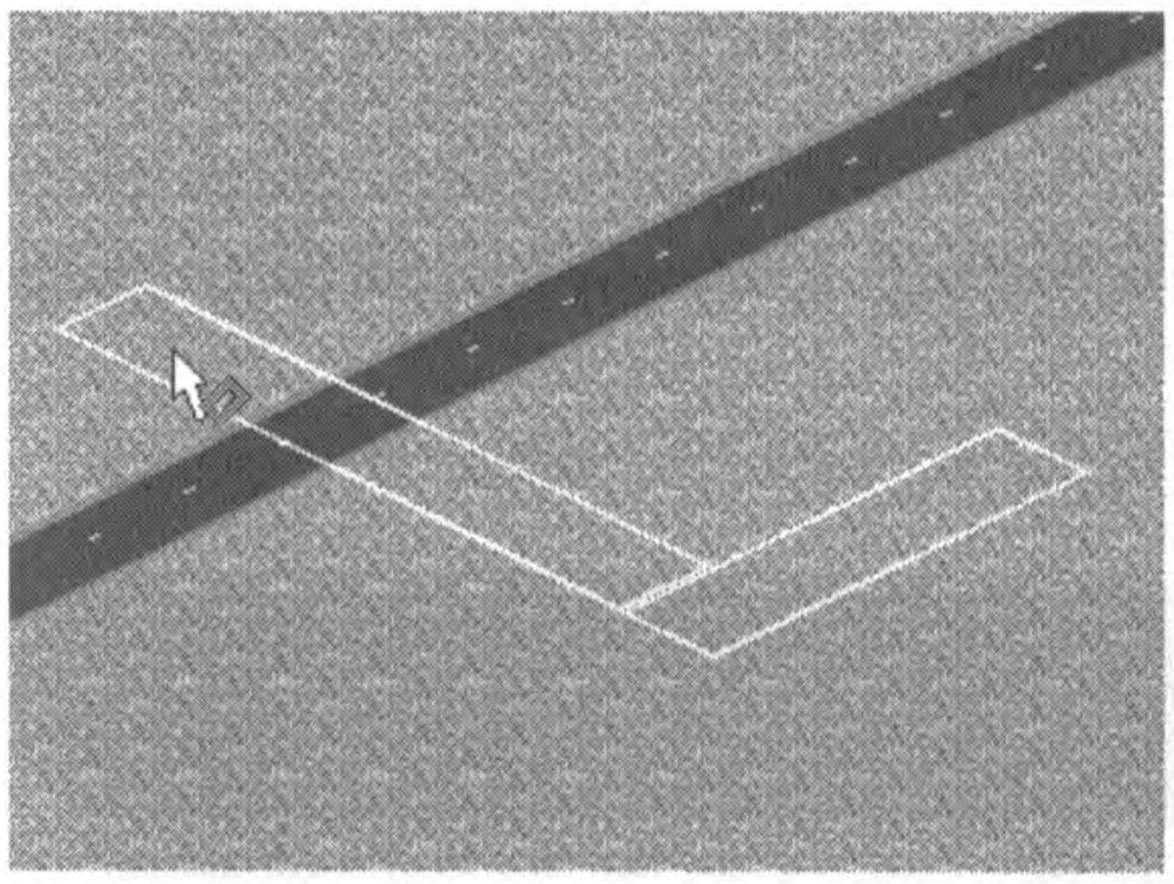
③左の敷設アイコンをクリック。



④道路を敷設したい方向にマウスをドラッグし、道路の距離を指定。

⑤ＯＫをクリックで選択。

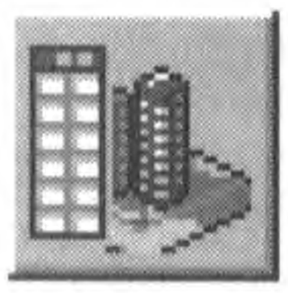
指定した距離の道路の敷設工事額が、運用資金で賄えれば道路が完成します。建物の中には道路を２車線以上敷くことが条件になっているものもありますので、その場合は隣接させて、もう一度道路の敷設を行って下さい。



道路は一度だけなら曲げて敷設することができます。道路を敷設する際にドラッグしたまま、方向を変えてみて下さい。曲がっている位置などを確認して、マウスボタンをはなして下さい。

建物を建ててみよう

このゲームは幾つもの特色を持った建物を建てることが出来ますが、まず手始めに一戸建てを建てて見ましょう。購入した土地の上に建設すれば、もちろん土地代を余分に払う必要はありません。一戸建ての建設は以下の手順で行えます。



①ツールバーからコマンドアイコンを開く。



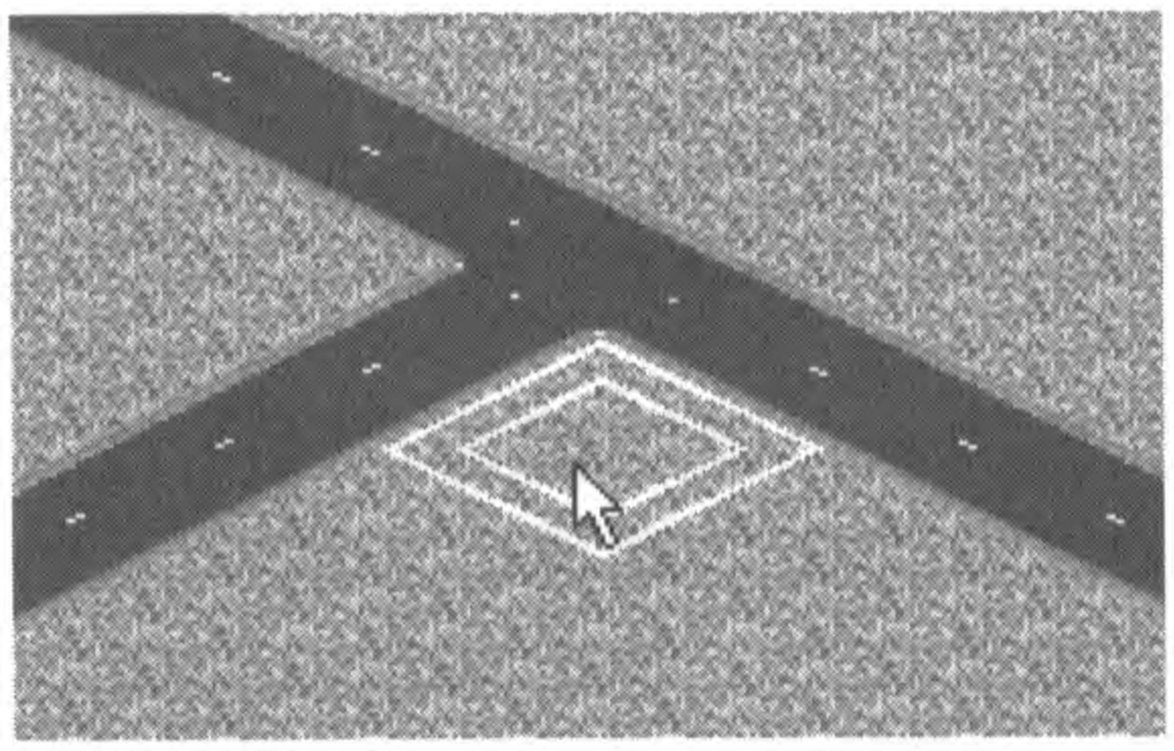
②建築アイコンをクリック。



③建築物アイコンで一戸建てが選択されていることを確認。

選択されていなければクリックして選択。

④建築物アイコンの右に表示されている建物一覧で好きな建物を選択し、建物一覧の下部に表示されているＯＫをクリック。



⑤建築したい場所にカーソルを合わせてクリック。



⑥完成予想図が出るので建設費用と建設期間を確認し、ＯＫをクリックで選択。

建設した建物の建設費用が、運用資金で賄えれば建物が完成します。

建物を売ってみよう

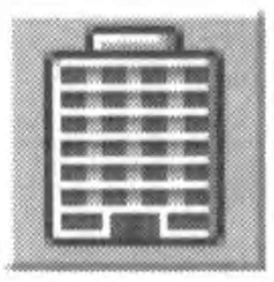
一戸建ては他会社や民間に売却することで利益を得ることが出来る建物です。建てた一戸建てを売却し、運用資金の足しにしましょう。建物の売却は以下の手順で行えます。



①ツールバーからコマンドアイコンを開く。



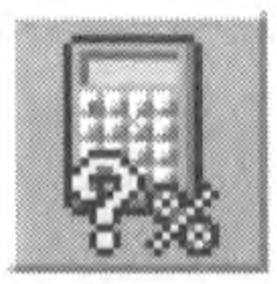
②売却アイコンをクリック。



③右の建物アイコンをクリック。

④売却したい建物をクリック。

⑤売却標準価格（掛け率100％）と現在の売却掛け率が表示されるのでOKをクリックで選択。



⑥計算機で売却掛け率を入力。

⑦右クリックを押して建物売却状態をキャンセル。

売却価格が他会社や民間の希望に添い交渉が成立すれば、貴方は建物と引き替えに多額の利益を手にすることが出来るでしょう。

収入

あなたの会社は、当初の運転資金以外、資産らしい資産はありません。株はありますが、自社株を売り払うということは、同時に乗っ取られる危険性をはらんでいます。どうしても資金繰りがうまく行かなくなったら、自社株を売るのも手ですがあまり得策ではありません。建物を建てるには資金が必要ですから、その資金を調達しなければなりません。銀行で借りるよりは、建物から収入を得て、それを投資することで更なる収益をあげる事が賢明です。

では、どうやって収入を得ればよいかですが、収入を得る方法は、基本的に3つあります。

1つは**何かを売却して利益を得る事**。建物だったり株だったり、土地だったりします。いずれも「売れる何か」を持っている必要があります。ようするに「安く買って、高く売る」の原理を活かす方法です。直接的な利益につながりますが、「売る」ということは何かを「失う」ことでもありますので、あまり多用したくないものです。

もう1つは**貸すことで利益を得ること**です。「売る」よりも時間はかかりますが、長い間安定した利益を確保する事が出来ます。マンションでも、オフィスでも、賃借して利益をつかむ事が出来ます。失うものは「その建物の新鮮さ」ぐらいです。この「貸す」ということが、このゲームにおける最も基本的な収益をつかむ方法です。

最後の1つは**店舗経営による直接的な収入を得る方法**です。小売店を経営していると考えれば良いかもしれません。ようするにコンビニやレストラン、ガソリンスタンドからラーメン屋、映画館などを経営して、売り上げをあげるという方法です。利回りは他よりも良いくらいかもしれませんが、当然経費がかかるので、経営がうまくいかないと大赤字を抱えることにもなりかねません。ほとんど人が住んでいない時に、たくさんの飲食店を作っても、食べに来てくれる人はいません。また居住区・労働区から離れた場所に作っても、人は集まりにくいでしょう。建てる場所とタイミング、建てる店舗が何の店なのかを考えながら、建築していきましょう。

但し、これらの建物は営業するための権利を取得する必要がありますので、注意して下さい。詳しくは［権利］をご覧下さい。

支　出

収入がある以上は、それに伴う支出があります。支出は、主に3つです。

最も分かりやすい支出は**建物を建てる為の費用**です。直接的な建築費は、建物一つ当たりで考えた場合、最も高くかかるものでしょう。失敗した、という建物を作ってしまったからと言って、投じた建築費はもう戻りません。よくよく考えて建物を建築して下さい。

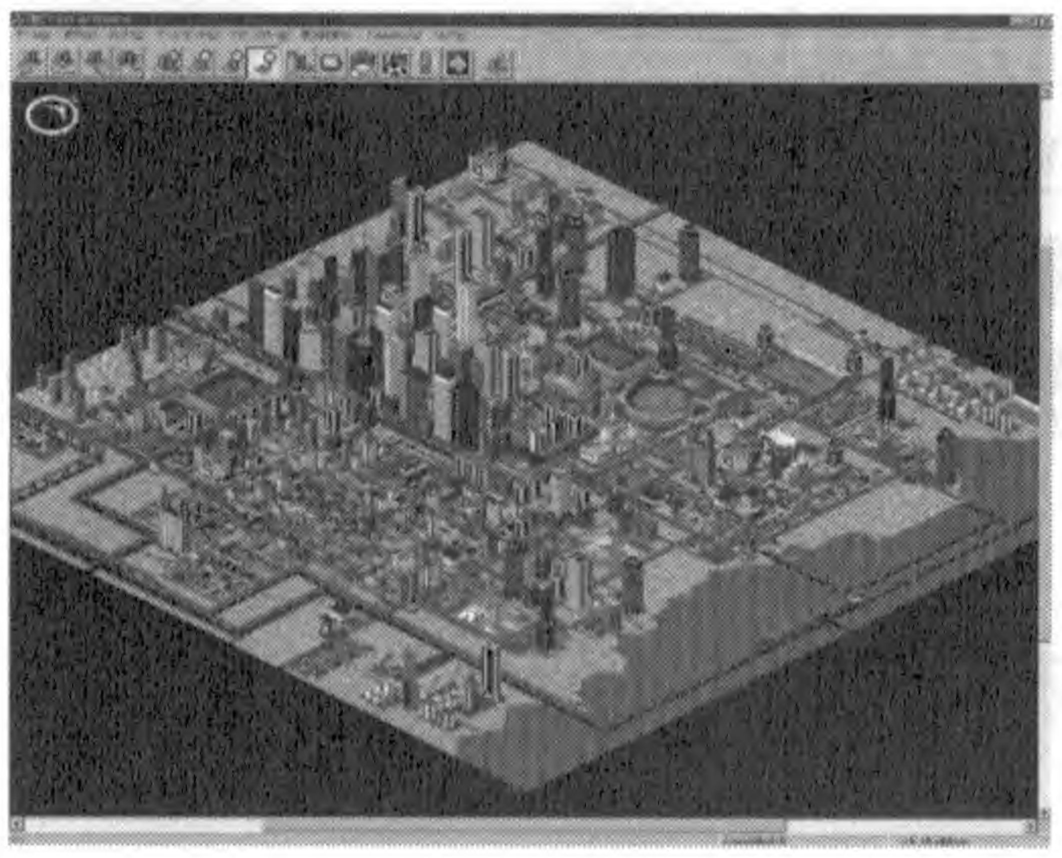
もう1つの支出は、それぞれの**建物を維持するための費用**です。光熱費や管理費用、小売り店舗では仕入れや人件費もかかります。建物1つ1つを見れば微々たるものですが、たくさんの建物を所有すると、その合算は大変なものです。建物毎に、収入が維持費を上回るようにしなければなりません。また、これらの一部は、自己提供することでその費用を緩和することができます。詳しくは［他の会社・自己提供］をご覧下さい。

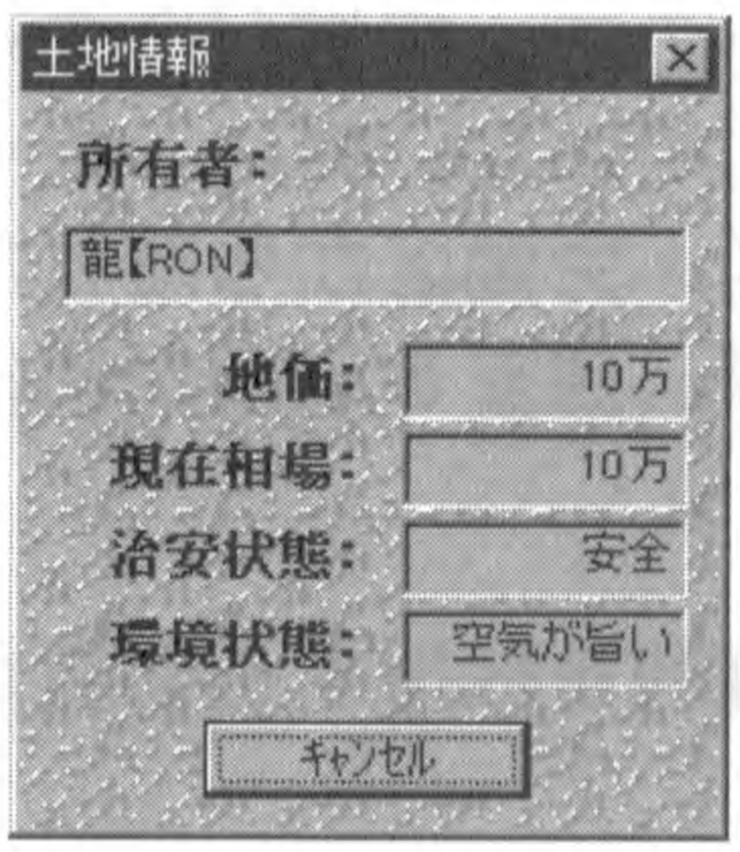
最後の1つは、思わず忘れがちな支出**「税金」**です。**毎年12月の最終週に利益の30%が税金として引かれます。**支払いきれないとゲームオーバーになってしまうので気をつけて下さい。

尚、「証券取引」における支出は、経費に含まれませんので、お気をつけ下さい。

画面の説明

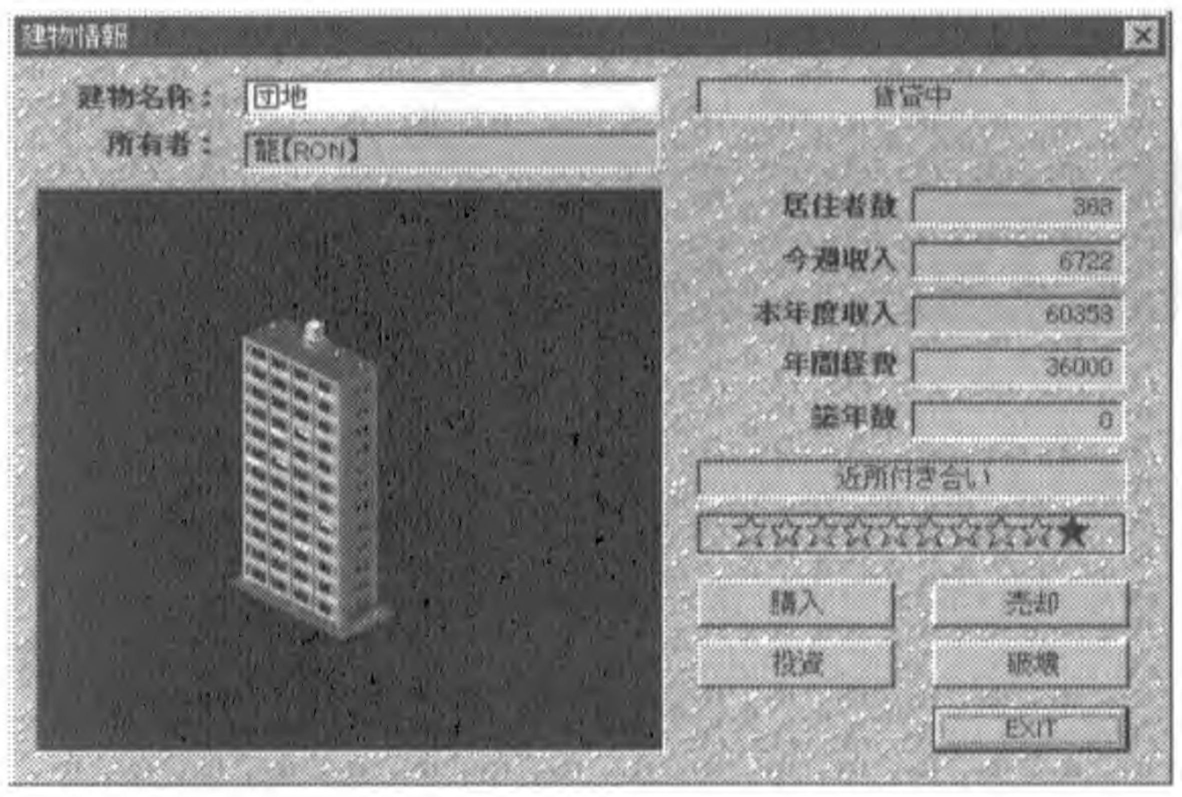
土地情報





建物のない土地をクリックすると土地情報を見ることが出来ます。その土地の所有者、地価、現在の相場が表示されます。

建物情報



建物をクリックすると建物情報を見ることが出来ます。建物の名称、所有者、居住者数、本日収入、本年度収入、年間経費、築年数、レベル名称、投資状況を見ることが可能です。また、建物情報から、次の事が可能です。

○購入

購入・建物コマンドをその建物に対して行うことが出来ます。

○売却

売却・建物コマンドをその建物に対して行うことが出来ます。

○投資

投資コマンドをその建物に対して行うことが出来ます。

○破壊

破壊・建物コマンドをその建物に対して行うことが出来ます。

○名称変更

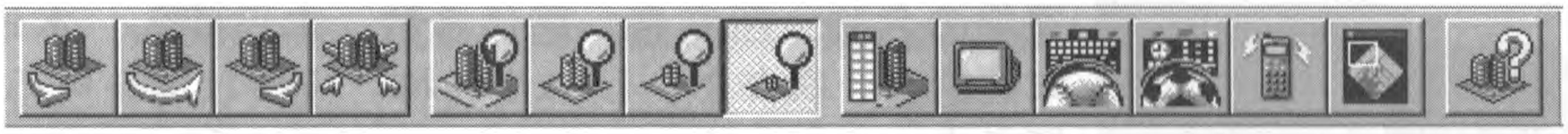
[建物名称] の部分を自由に書き換えることができます。

ステータスバー

ステータスバーにはいろいろな情報が表示されます。カーソルを建物に合わせれば、その建物の持ち主、名称、居住者数が表示されますまた、メニューまたはツールバー内の位置に応じて、その内容の表示もされます。

ツールバー

ツールバーにはいくつかのアイコンが並んでいます。



▼視点移動アイコン



・視点を左移動

視点を９０度左に移動します。



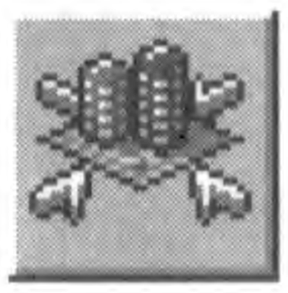
・視点を逆移動

視点を１８０度移動します。



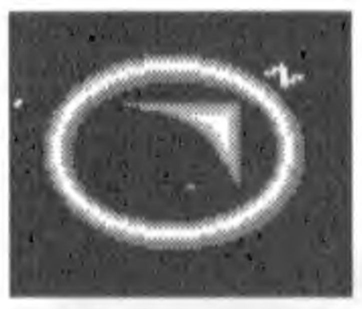
・視点を右移動

視点を９０度右に移動します。



・指定地点を中心に移動

クリックポイントを中心にセンタリングします。



画面左上部にある、**コンパス**は最初に右上を向いています。視点の回転時の方向は、これを目安にして下さい。

▼視点の拡大縮小アイコン



・表示モード（ＢＩＧ）

一番建物に近い視点に移動します。



・表示モード（ＭＩＤＤＬＥ）

建物から少し引いた視点に移動します。



・表示モード（SMALL）

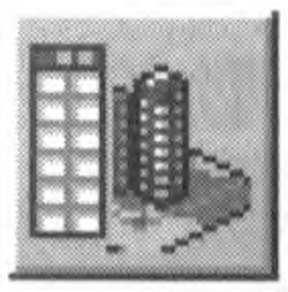
建物よりもエリア的に見る視点に移動します。



・表示モード（MINI）

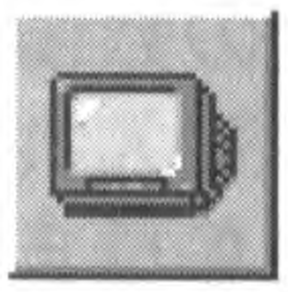
埋め立て地全体を見渡す視点に移動します。

▼その他



・コマンドアイコン

コマンドアイコンウィンドウの表示を切り替えます。



・テレビアイコン

テレビの表示を切り替えます。但し、テレビは放送局が開局していないと表示されません。



・野球アイコン

野球の試合結果の表示を切り替えます。



・サッカーアイコン

サッカーの試合結果の表示を切り替えます。



・リアルタイム情報アイコン

リアルタイム情報の表示を切り替えます。



・サテライトアイコン

サテライトを表示します。



・バージョン情報

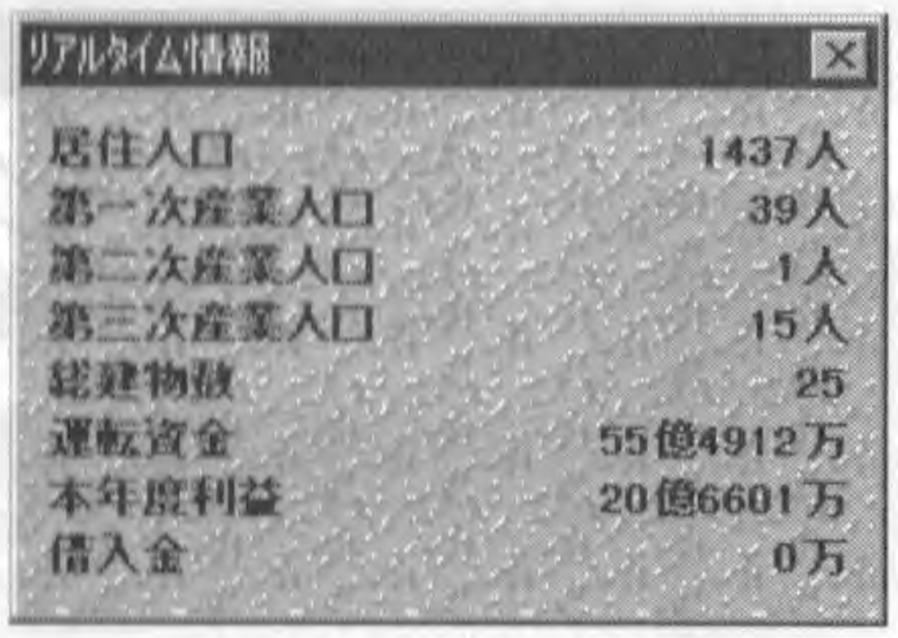
バージョン情報が表示されます。



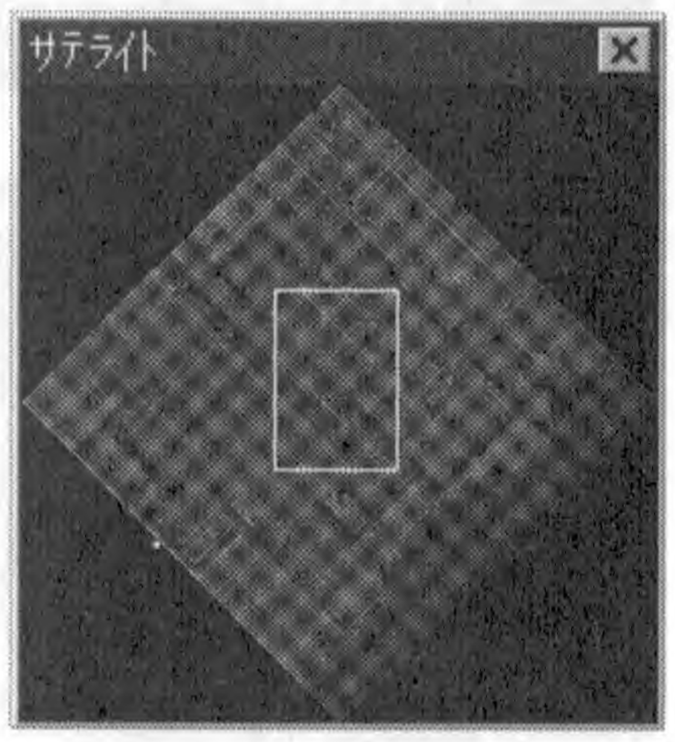
▲野球の試合結果



▲サッカーの試合結果



▲リアルタイム情報



▲サテライト

コマンドアイコンウィンドウ

コマンドアイコンウィンドウには、ゲーム中多用するコマンドが登録されています。詳しくは［コマンドアイコン］をご覧下さい。

電卓ウィンドウの使い方

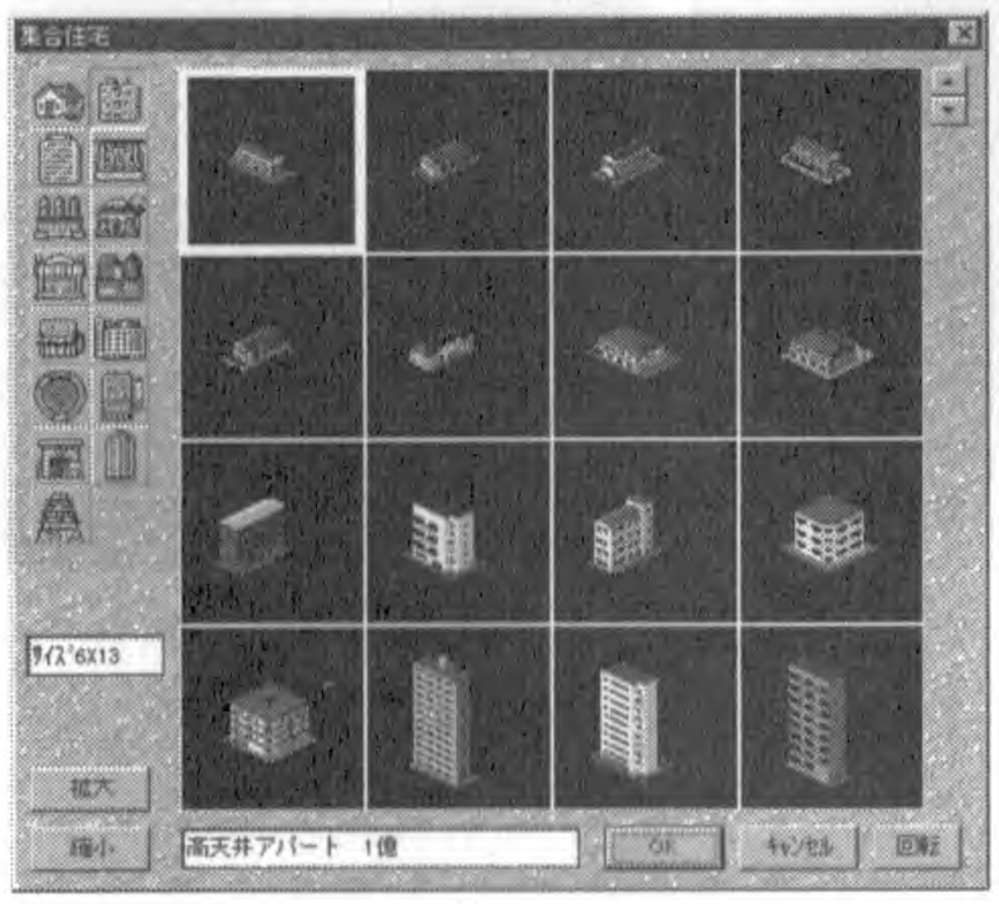


電卓ウィンドウは、数値の入力を必要とする時、自動的に表示されます。０～９のボタンは、直接その数値を入力する為に使用します。［＋１００億］［＋１０億］［＋１億］［＋１０００万］［＋１００万］のボタンは、押す度に、その数値が加算されるボタンです。［クリア］を押すと、今まで入れた数値を無効とし、もう一度初めから入力することになります。［最大］を押すと、その時点で指定できる最大値を自動的に入力します。

数値入力が完了したら［ＯＫ］を押して下さい。

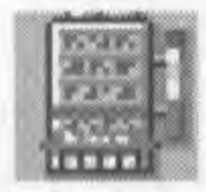
建築ウィンドウの説明

アイコン



アイコンをクリックすると、選べる建物が変わります。アイコンは、以下の種類があります。

- 一戸住宅 
- 集合住宅 
- オフィスビル 
- 駅 
- 工場 
- 飲食店 

- 遊技場 
- 小売り店舗 
- スポーツ施設 
- 公共施設 
- 特殊建築物 
- 農地 
- 商用建物 
- 雑居ビル 
- 宿泊施設 

拡大・縮小ボタン

このボタンを押すと、表示スケールが変化します。風水モードで出入り口の方向を確認する必要がある場合や、建物の形状を確認したい場合に便利です。

ページボタン

集合住宅の場合のみ、２ページ目があります。これを押すと、ページが変化します。

コメントボックス

建物の名前と、建築に必要な金額が表示されます。

サイズボックス

建物のサイズが表示されます。

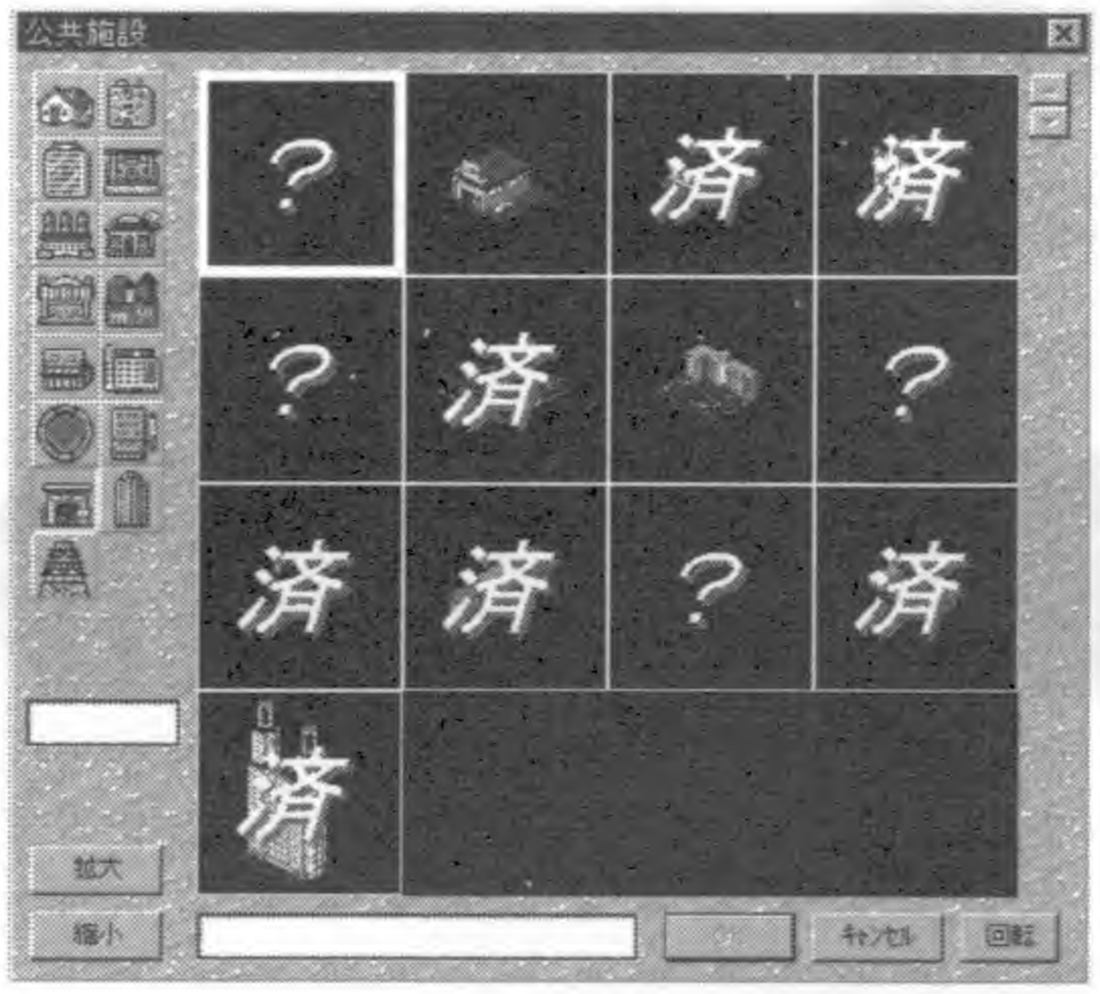
OKボタン

選択中の建物の建築を決定します。

キャンセルボタン

建築を中止します。

回転ボタン



建物の向きを変えます。

※回転ボタンは、固定方向モードでは無効となります。

「?」マークの建物



このマークの建物は、何らかの理由で、まだ建築できない建物です。イベントを達成したり、許可を得たりすることで、いずれ建築できるようになります。

「済」マークの建物



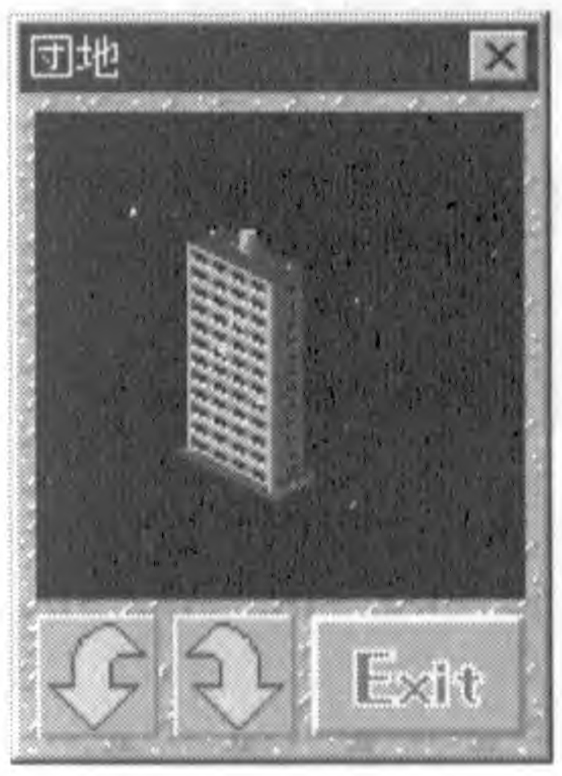
一度は建築できたが現在は建築できない、という建物です。公共施設などは、競争入札を落札することで建築可能になりますが、引き渡しが済んでしまえば、もう建築する必要はありません。つまり、出来上がった瞬間に「済」になってしまうのです。

何もついていない建物



現在、建築可能な建物です。

回転ボタン



建物の向きが変わります。

Exitボタン

建築を中止します。

※回転ボタンは、固定方向モードでは無効となります。

コマンドの説明

このゲームで使用するコマンドです。()内はショートカットキーを示しています。

ゲーム(G)



▼ニューゲーム

初期状態からゲームを開始します。

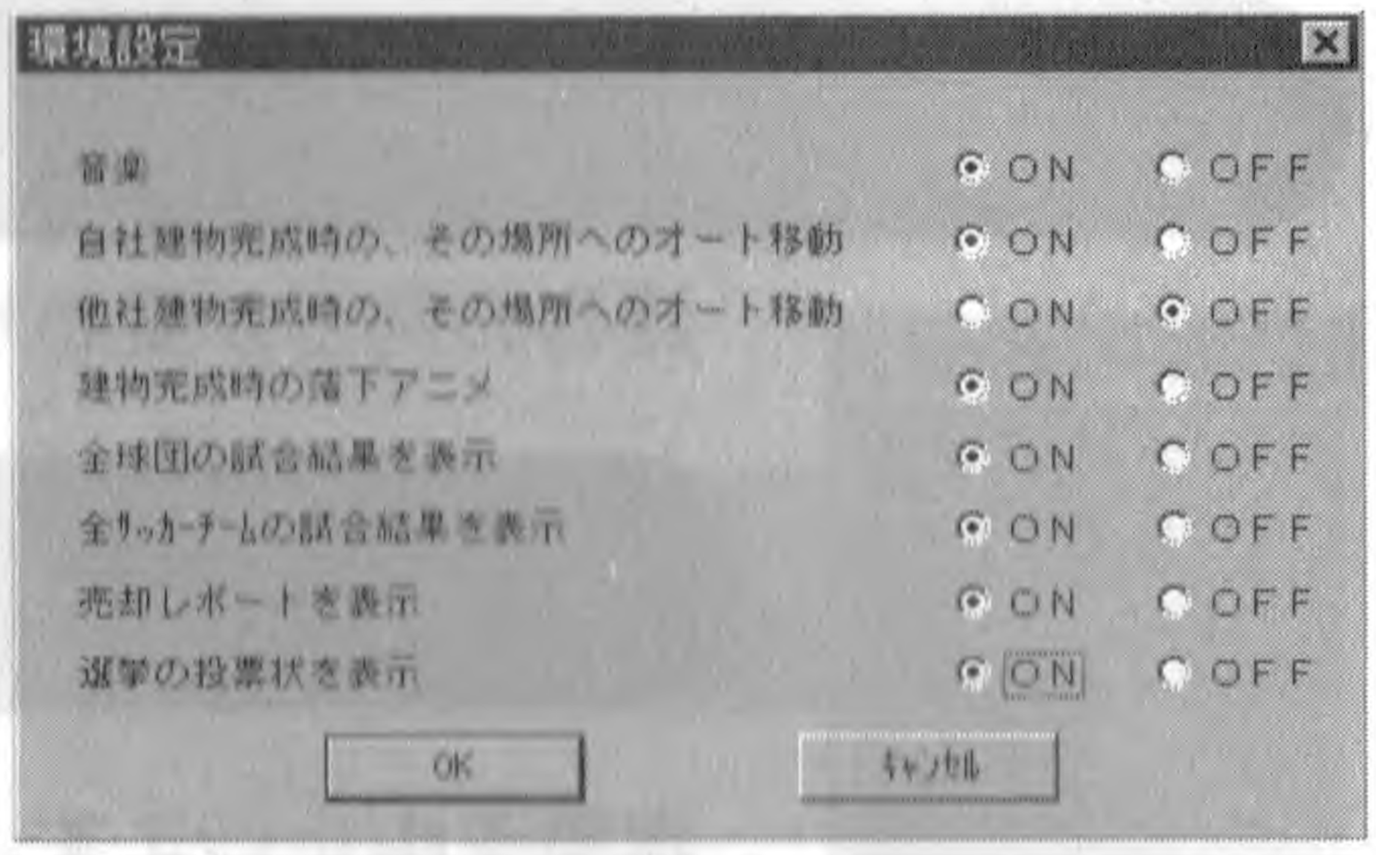
▼ロードゲーム

保存してあるセーブデータを読み込みます。この時、ゲームモードの違うセーブデータを読み込むことは出来ません。ゲームモードの違うセーブデータのプレイを行う時は、一度ゲームを終了した後、再びTOKIO　MATENROWを起動して下さい。

▼セーブゲーム

現在の状態を保存します。

▼環境設定（E）



各機能の切り替えを行います。

[音楽]

ゲーム中の音楽のＯＮ／ＯＦＦを切り替えるスイッチです。ＯＦＦにすると、音楽が停止されます。尚、どの音楽を鳴らすかはＪｕｋｅＢｏｘで選択することが出来ます。

[自社建物完成時のその場所へのオート移動]

このゲームの舞台は非常に広い為、全てを一画面に表示することはできません。よって、自社建物が完成した時に、その状況を把握できないことがあります。このスイッチをＯＮにしておくと、完成度に自動的に表示位置を完成した建物に合わせてくれます。

[他社建物完成時のその場所へのオート移動]

上のコマンドの他社建物版です。

[建物完成時の落下アニメ]

特定の建物が完成した時は、その完成を強調する為の落下アニメーションが入っています。その演出をカットするスイッチです。

[全球団の試合結果]

このゲームでは野球チームが試合をしています。毎年その結果が表示されますが、毎年の結果表示を切り替えるスイッチです。ゲーム序盤で野球の試合結果が無意味だという時はＯＦＦにしておくと、無意味な情報を得なくてすみます。

[全サッカーチームの試合結果]

サッカーチームも試合をしています。上のコマンドのサッカー版です。

[売却レポートを表示]

あなたの会社が売りに出していた物件が売れた時、そのメッセージを表示します。ＯＦＦにした場合には、表示されません。

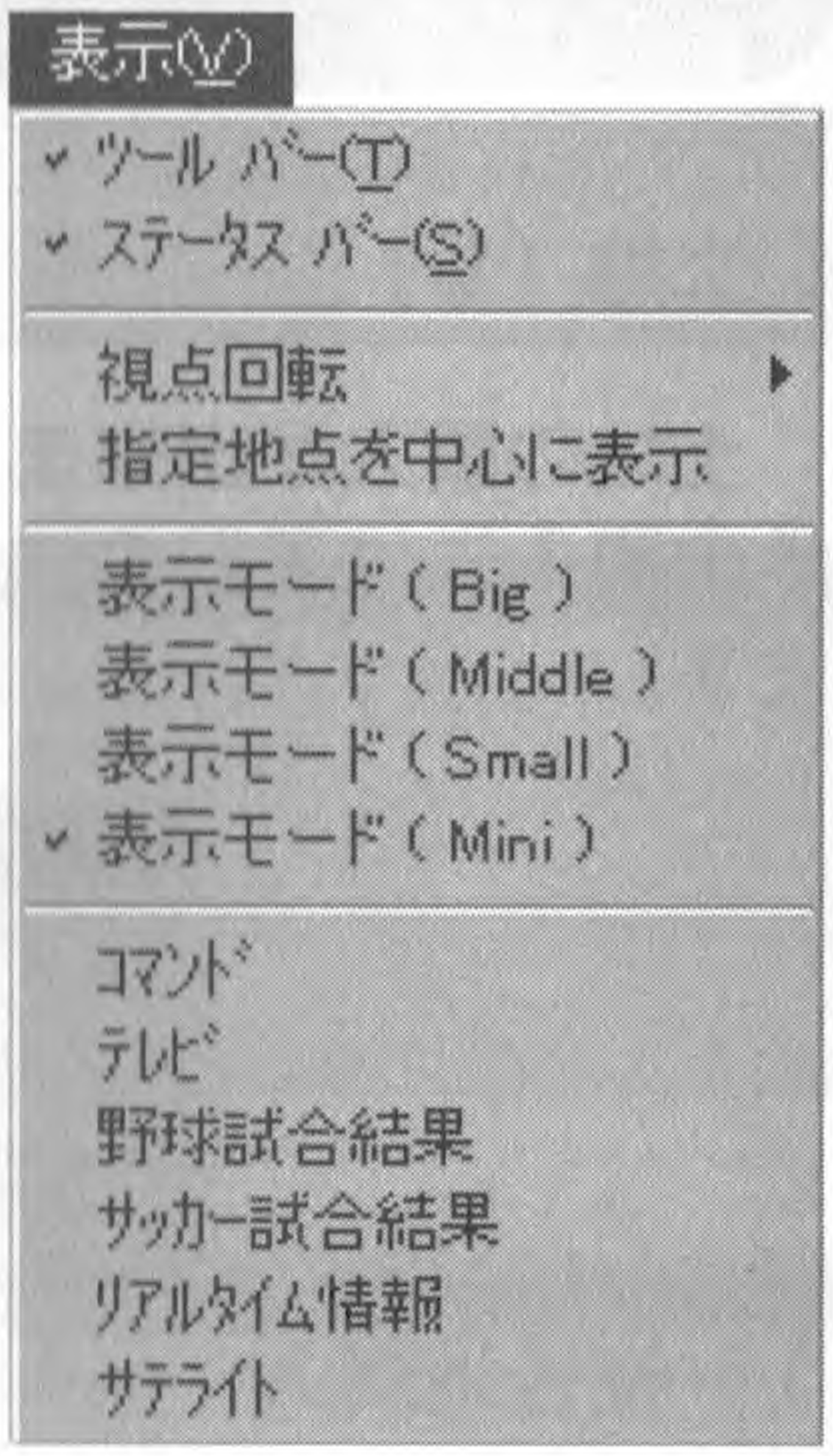
[選挙投票の表示]

ゲーム中は、選挙が行われています。その投票過程を見ずに、結果だけを知りたい場合には、ＯＮの設定にします。

▼ゲームの終了（X）

ゲームを終了します。

表示（V）



▼ツールバー（T）

チェックすればツールバーを表示する事が出来ます。

▼ステータスバー（S）

チェックすればステータスバーを表示することが出来ます。

▼視点回転・指定地点を中心に表示

ツールバーアイコンの視点の移動アイコンを呼び出します。

▼表示モード（Ｂｉｇ～Ｍｉｎｉ）

ツールバーアイコンの視点の拡大縮小アイコンを呼び出します。

▼コマンド

ツールバーアイコンのコマンドアイコンを呼び出します。

▼テレビ

ツールバーアイコンのテレビアイコンを呼び出します。

▼野球試合結果

ツールバーアイコンの野球試合結果アイコンを呼び出します。

▼サッカー試合結果

ツールバーアイコンのサッカー試合結果アイコンを呼び出します。

▼リアルタイム情報

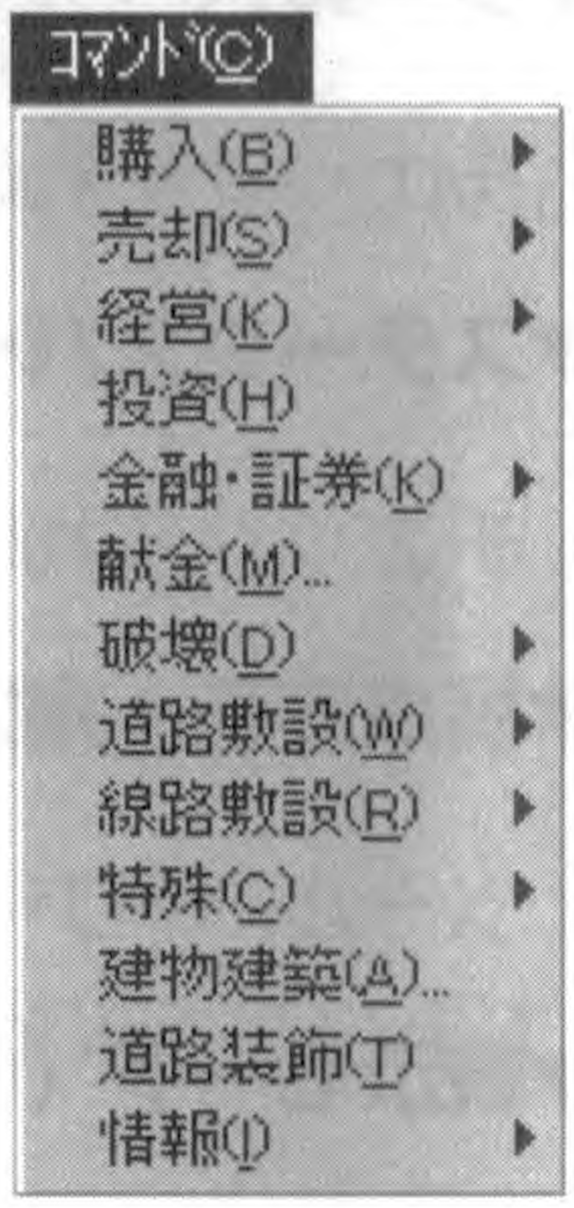
ツールバーアイコンのリアルタイム情報アイコンを呼び出します。

▼サテライト

ツールバーアイコンのサテライトアイコンを呼び出します。

▼購入（B）

コマンド（C）



○土地（L）

土地の購入が出来ます。購入後はあなたの会社の所有地となります。土地の購入には下記の二種類の方法があります。それぞれ使用用途は異なります。



1）空き地購入

範囲指定された中で、一般的な価格での土地を購入を行います。この時、土地の売買を拒否している地主の土地や、すでに他の会社に買われている土地などは、購入されません。

2）完全地上げ

範囲指定された土地の全ての買い上げを地上げ業者に依頼します。彼らは、非合法な手段を使ってでも、その地域の土地をまとめあげますが、その報酬もなかなかのものです。尚、彼らはその土地に建つ自社の建物、公共施設以外の全てを破壊し更地にしてから引き渡してくれます。どちらかを決定した後、マウスをドラッグして、購入したい範囲を指定すると、土地の購入に必要な金額が表示されます。購入するならばＯＫを、しないならばＮＯを選択して下さい。

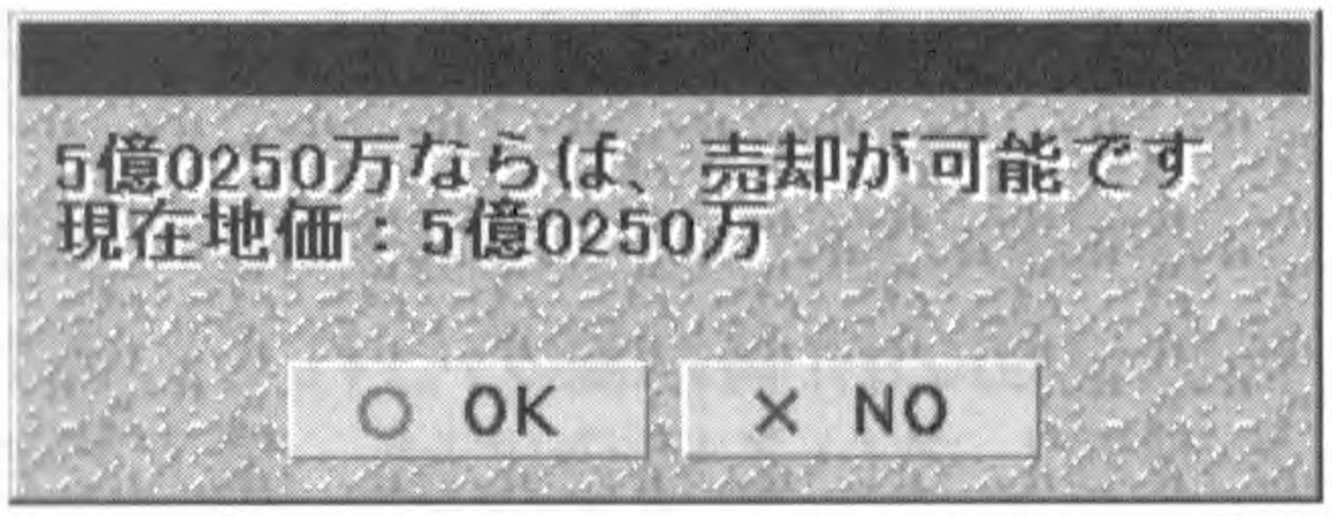
○建物（S）

建物の購入を行います。購入したい建物をクリックして下さい。購入後は、ユーザー所有の建物となります。但し、公共施設を購入することは出来ません。購入するならばＯＫを、しないならばＮＯを選択して下さい。

▼売却（S）

○土地（L）

あなたの会社の所有地を売却します。ドラッグして売りたい土地の範囲を指定して下さい。あなたの会社所有の土地で、建物の建っていない土地の売却合算金額が表示されます。売却するならばＯＫを、しないならばＮＯを選択して下さい。



○建物（S）

あなたの会社が所有している建物の売却が出来ます。売りたい建物をクリックし、その建物の売却掛け率をセットします。



※売却掛け率について

このゲームでは、建物は直接販売するのではなく、売値を決めて、買い手が現れるのを待つ様になっています。売値はあなたが決めることができますが、その売値次第で、すぐに売れたり、なかなか売れなかったりします。売却掛け率とは、その建物の適正価格に対して、どれくらいの掛け値で販売するかを示す物です。掛け率は%で示され、１０%から１０００%（１／１０～１０倍）の掛け率を登録することができます。買おうとする人は、その建物が新築か、将来性があるか、都市の人気があるか、景気は良いかなどによって評価を決めます。その評価にそぐわない建物は、決して買ってくれません。売り急ぐ場合には、掛け率を低めにする事が大切です。



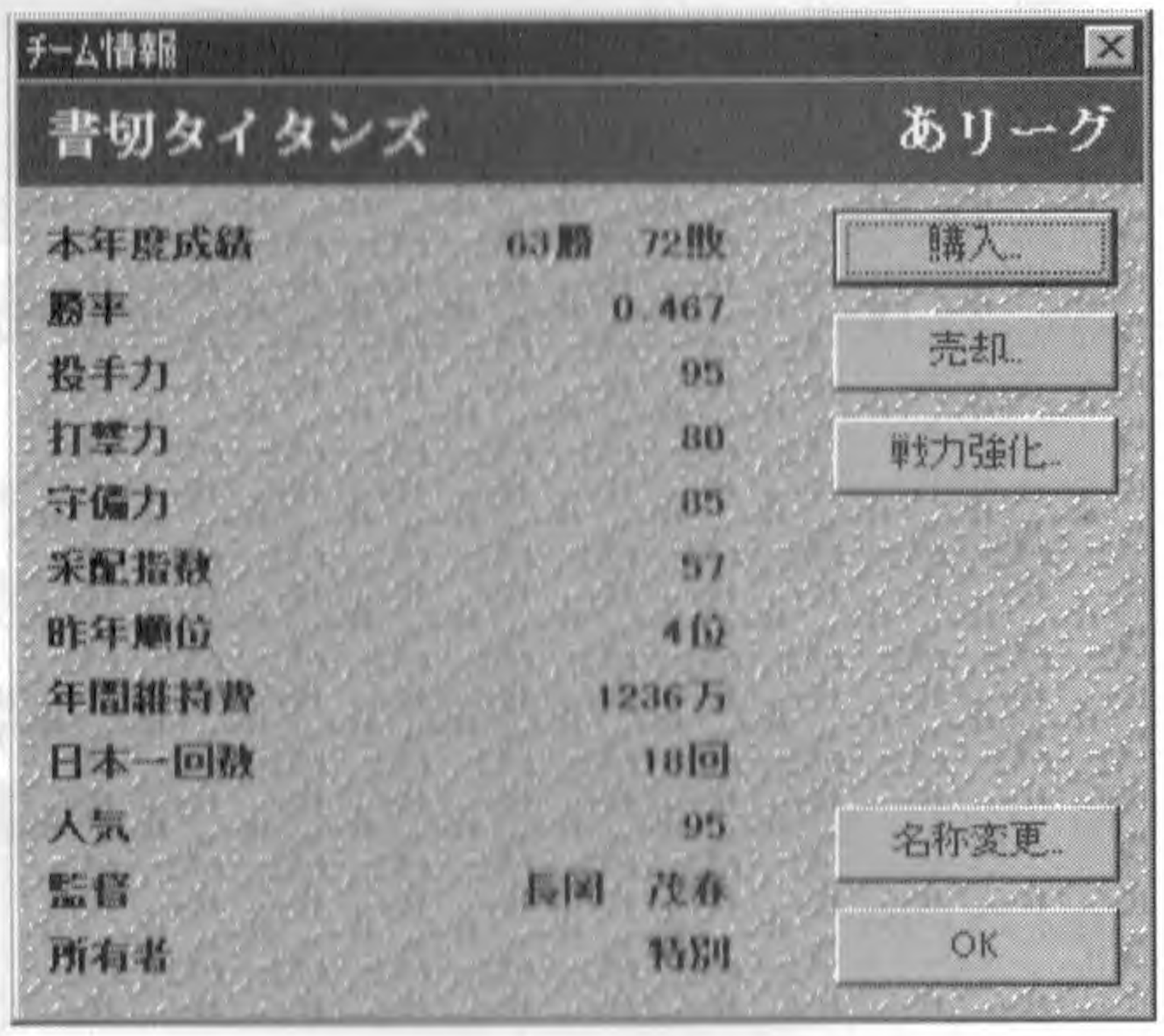
▼経営（K）

プロ野球チーム、サッカーチームに対する経営を行います。



○球団経営（T）

プロ野球チームに対する経営を行います。経営を行いたい球団を選んで、［詳細］を押して下さい。

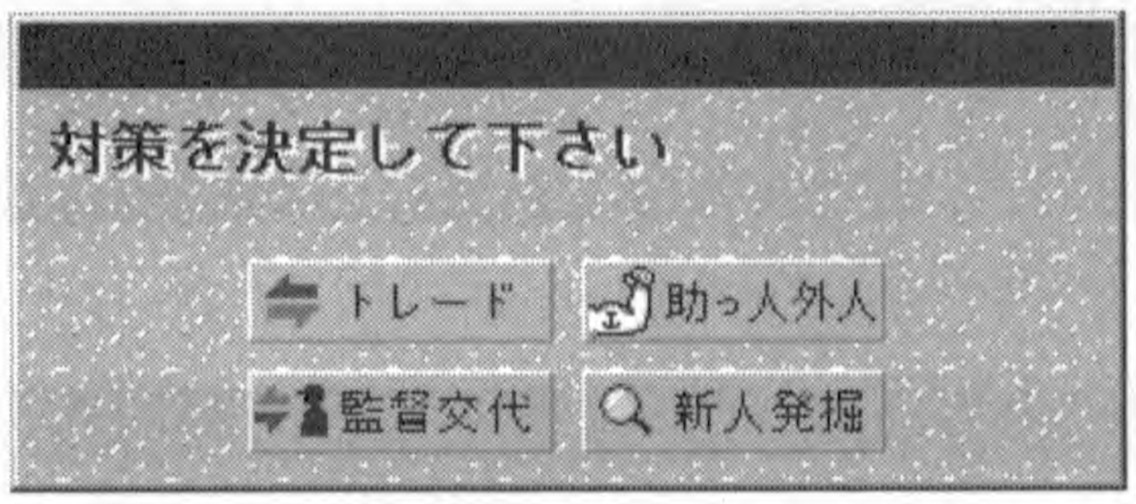


・購入

身売りの話がある球団は購入する事が出来ます。但し、複数球団の所有は認められていませんので、すでに球団を所有している場合には、購入できません。

・売却

あなたの会社が球団を所有していれば、その球団を売りに出すことができます。



・戦力強化

あなたの球団の戦力強化を行うことが出来ます。

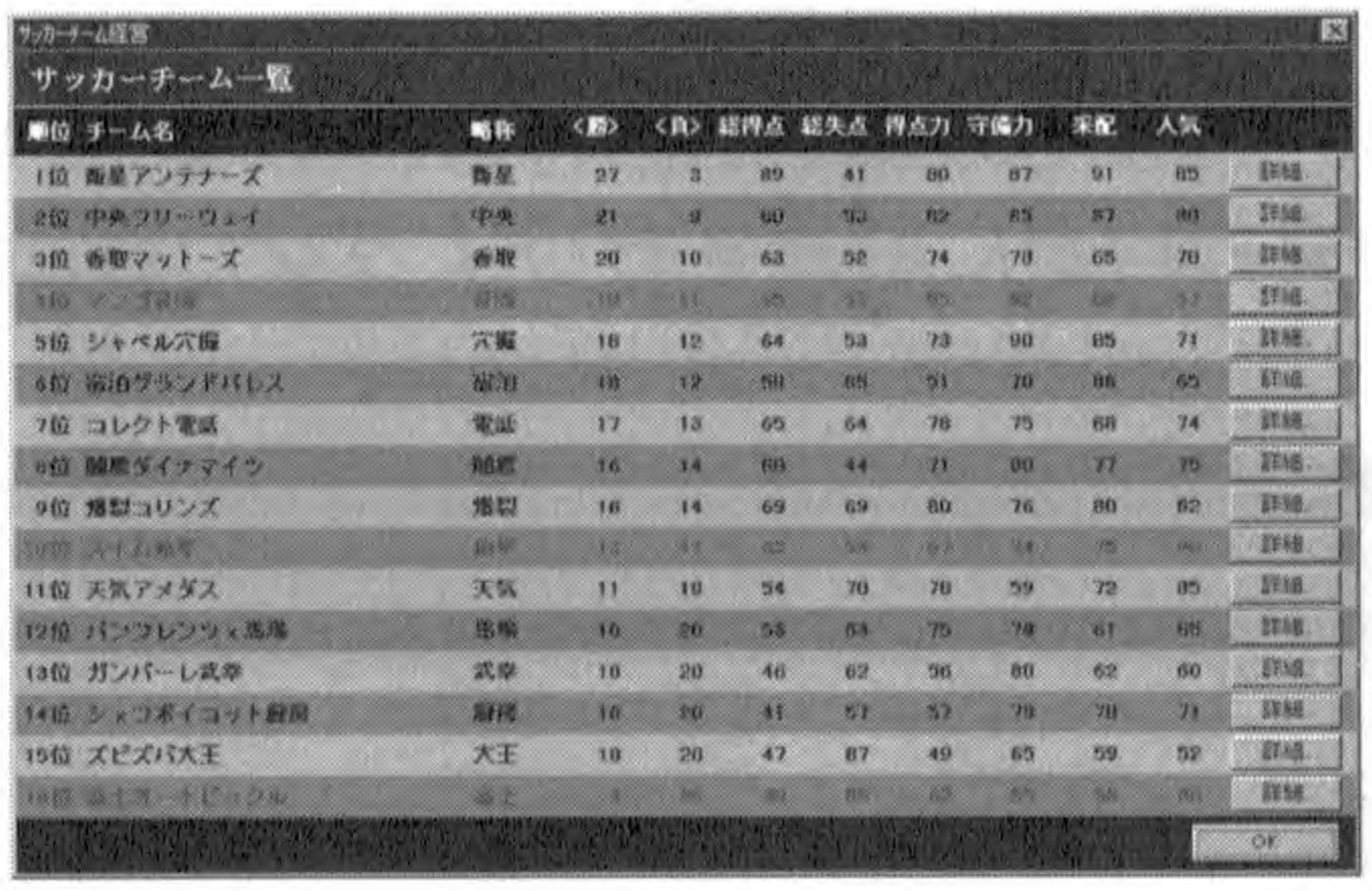
トレード：所有している球団の選手と他のチームの球団の選手を交換するコマンドです成功すると、あなたのチームの充実している項目の選手が放出され、変わりに弱い項目を補うための選手が補強されます。

助っ人外人：海外から外国人選手を雇い、大幅な戦力アップをはかろうとするコマンドです。但し、助っ人外人は、元々の成績がすばらしくても、この国のプレイに合うかどうか分かりません助っ人外人を雇うと、元々チームにいた助っ人が放出されますが、前にいた助っ人の方が能力が高かったということも多々あります。

監督交代：監督の首をすげかえ、チームを活性化するコマンドです。但し、監督の能力は契約金とは必ずしも一致しないので、注意が必要です。

新人発掘：有力な新人を見つけだし、チーム力を上昇させるコマンドです。最もチームに危険をもたらさない処置ですが、見つからないと発掘資金が無駄になります。

○サッカーチーム経営（J）



サッカーの経営を行います。経営を行いたいチームを選んで、[詳細] を押して下さい。

・購入

身売りの話があるチームは購入する事が出来ます。但し、複数クラブチームの所有は認められていませんので、すでにクラブチームを所有している場合には、購入できません。

・売却

あなたの会社がクラブチームを所有していれば、そのチームを売りに出すことができます。

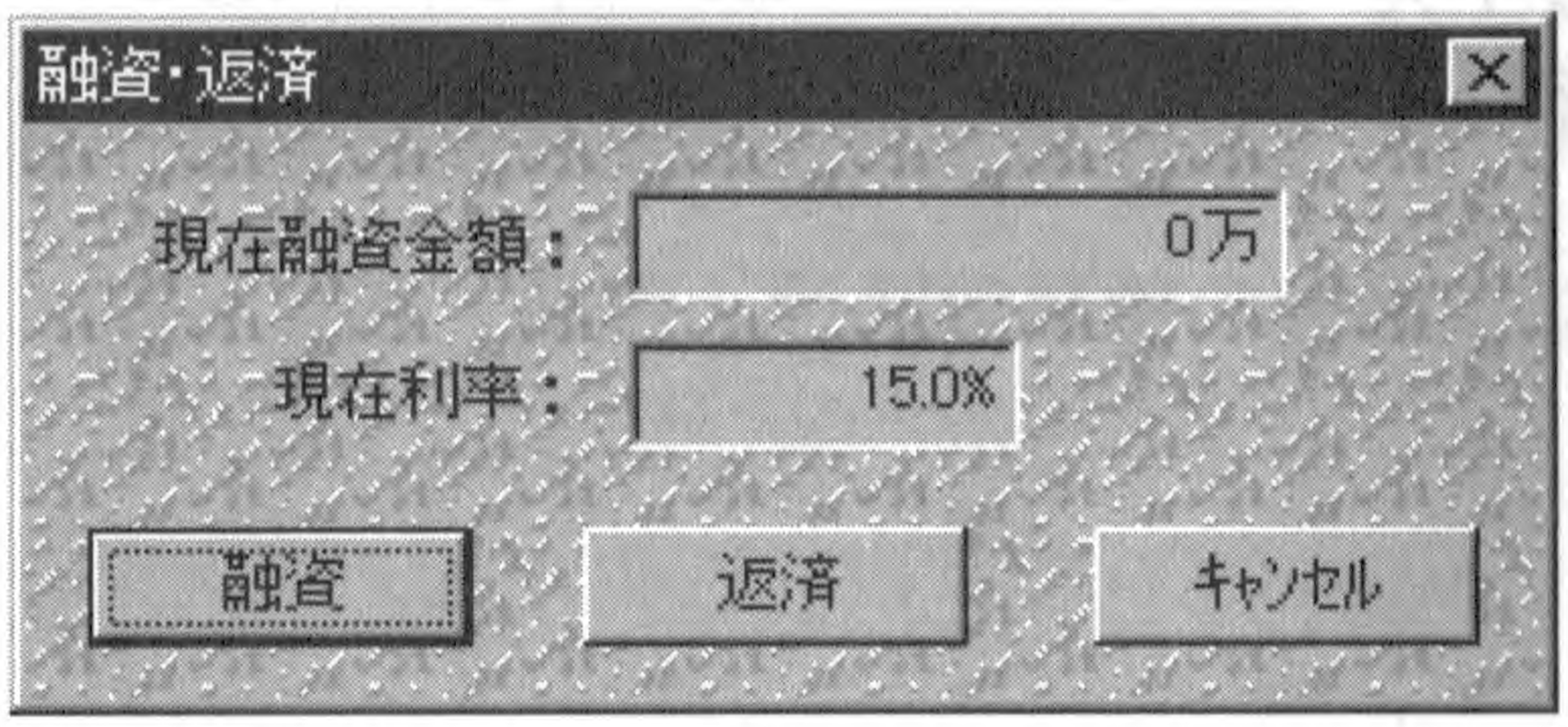
・戦力強化

あなたのチームの戦力強化を行うことが出来ます。プロ野球と違って、トレードはありません。その他はプロ野球と同じです。

▼投資（H）

あなたの会社が所有する建物に対して、投資を行い、その建物のレベルをあげるコマンドです。現在の建物のレベルは、星の数で現され、星十個で最高となります。投資は、失敗する事も多く、その時は掛けた投資額が無駄となります。レベルを上げるための必要金額は、レベルが高い程高くなります。

▼金融・証券（K）



○融資・返済（Y）

銀行融資の為のコマンドです。

・融資

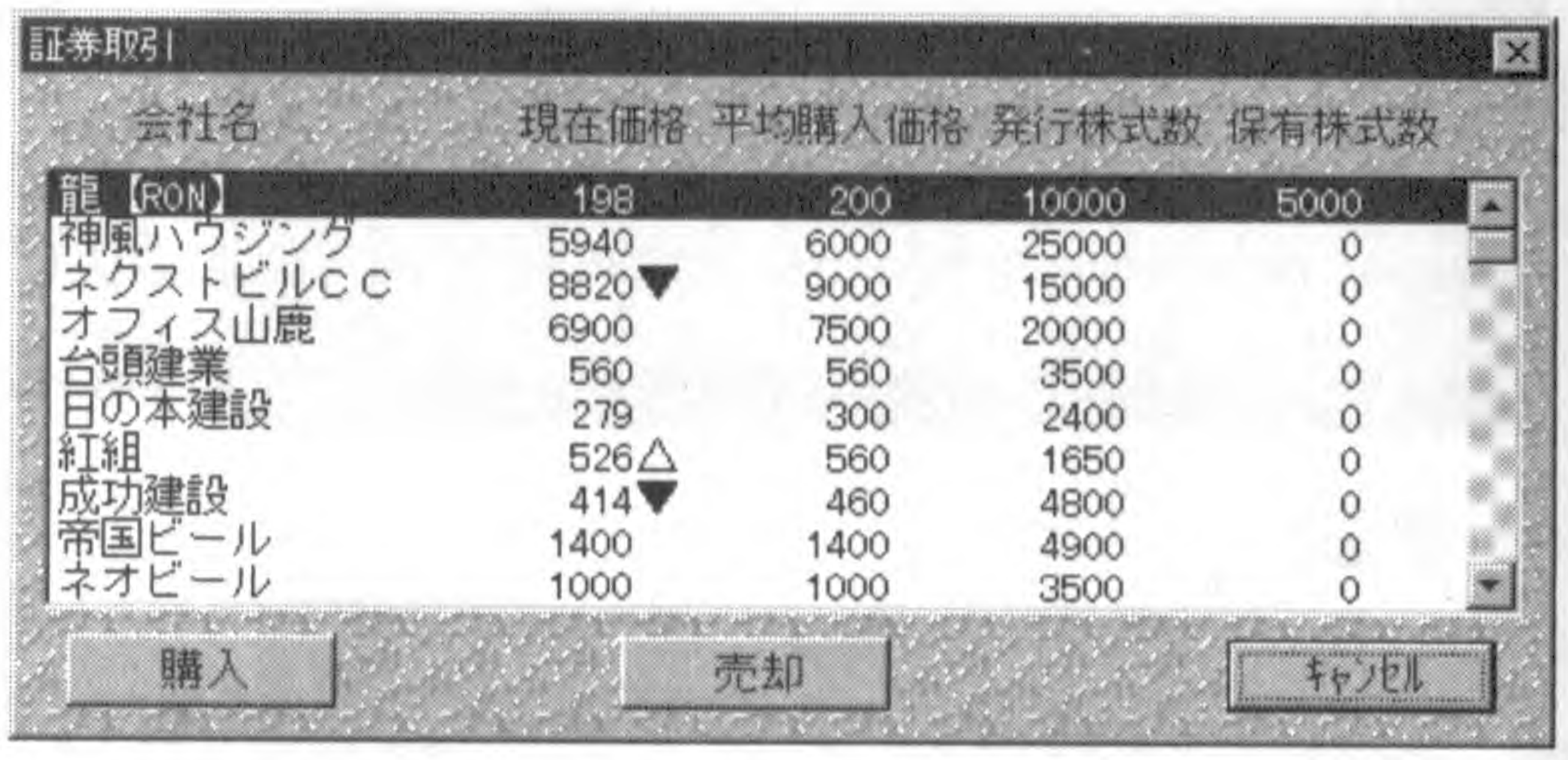
銀行から融資を受けます。融資の限度額は自分の資産に従って増減します。尚、返済期限は３年となります。

・返済

返済を行います。返済は行わなくても、期限が来ると返済となりますが、期限が来たときに返済できるだけの運転資金がないと担保の有無に関わらず、倒産となってしまいますので、余裕が出来たら返済しておいた方が安全です。

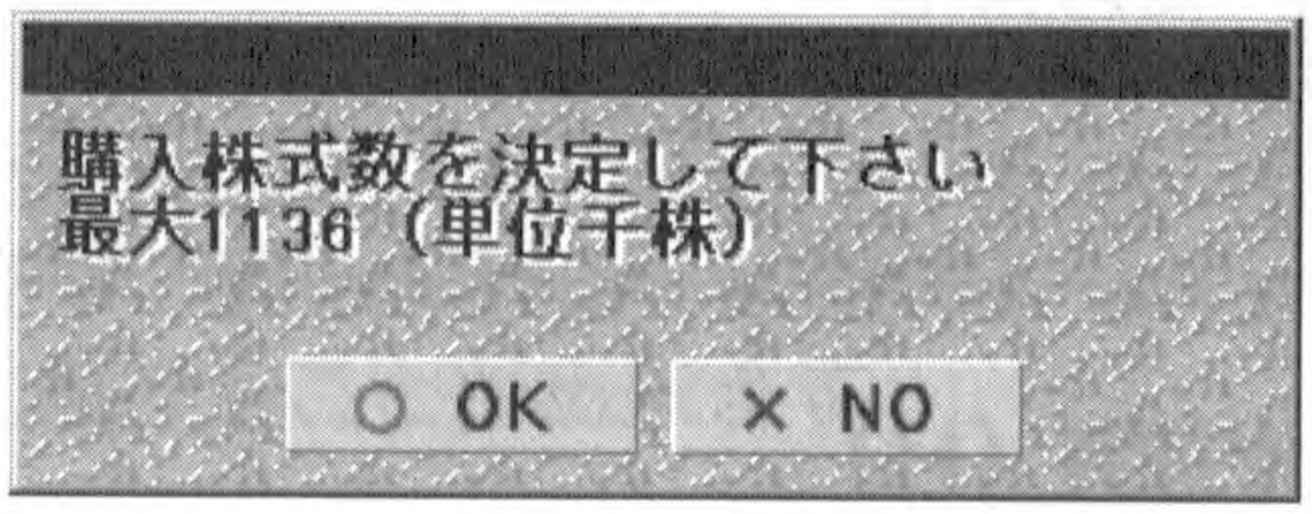
※銀行はあなたの会社でも建てることができます。但し、あなたの建てる銀行は、あなたの会社で運営できるような小規模な銀行なので、あなたの会社自身に融資を行うような力はありません。

○証券取引（S）



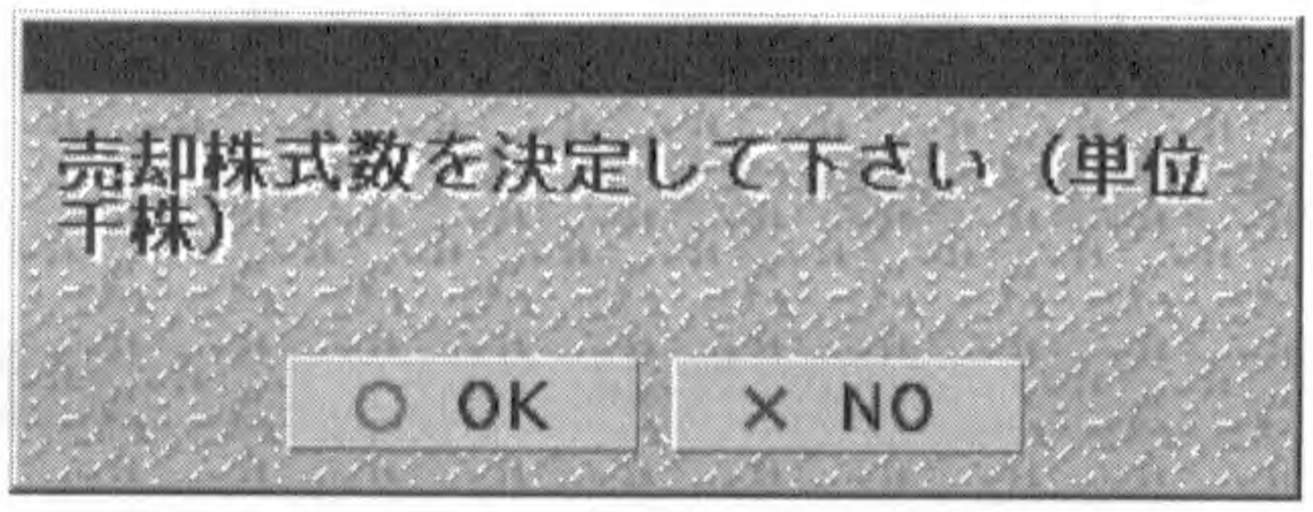
株を購入、売却する事が出来ます。株式売買取引時には１０％の手数料を取られます。

・購入



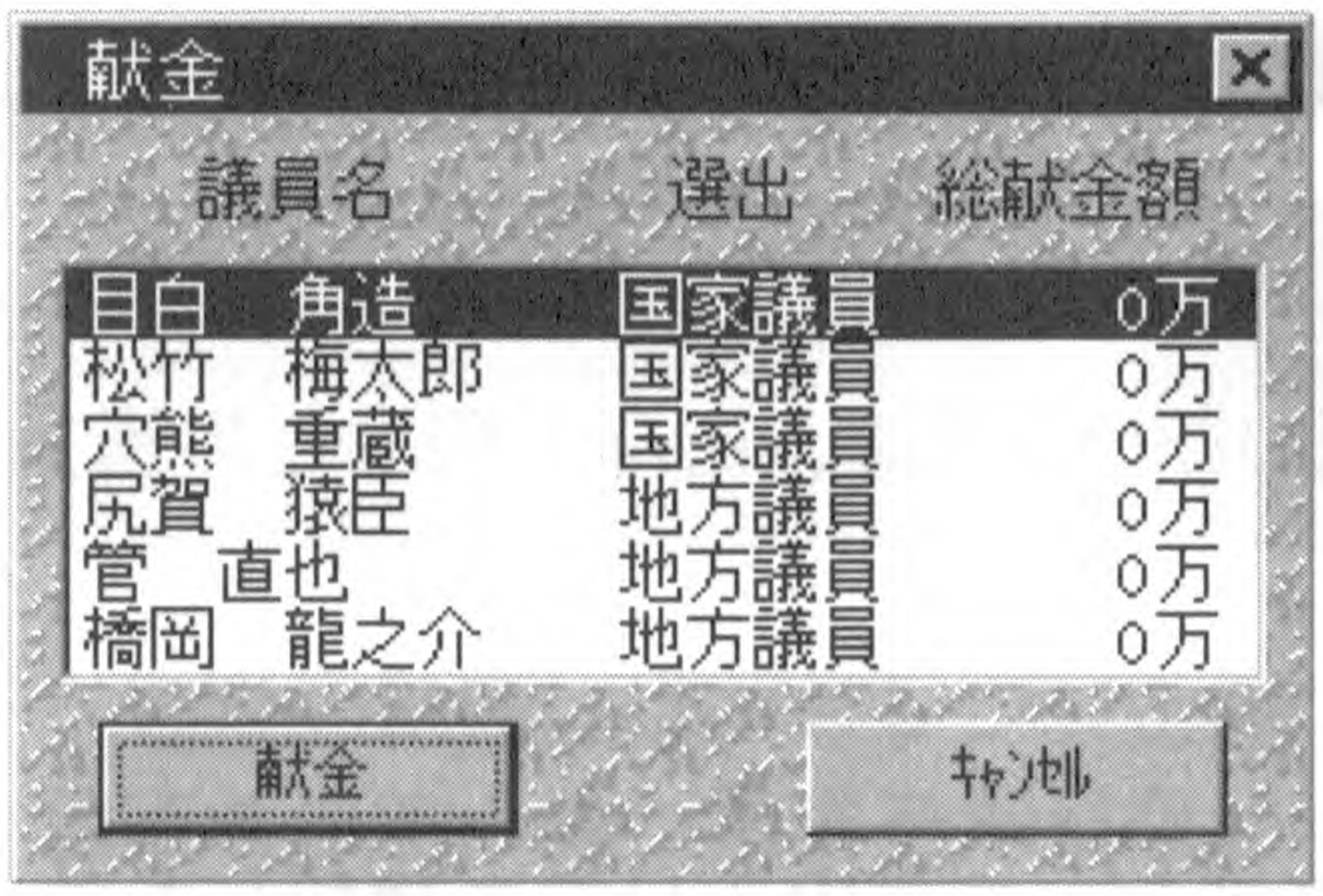
その会社の株を購入します。但し、その会社の株が市場に流通していなければ、購入することはできません。例えば、その株が急騰している様な時は、市場に株が有りませんから、購入できません。また、株は会社によって、市場流動している比率が違いますから、会社によっては、購入できる株が発行株式の５０％だったり６０％だったりと違いがあります。

・売却



所有している株式を売却します。但し、市場に買い手がつかなければ、売却する事はできませんまた、自社株を売却することも可能ですが、自社株の保有率が５１％未満だと、買い占められて乗っ取られる可能性もありますので、注意が必要です。

▼献金（M）



この地区から選出されている代議員に対して、献金を行う事が出来ます。献金の最大は一人に対して、１００億までです。献金は、国家代議員と地方代議員に対して行う事が出来、それなりの恩恵があります。しかし、献金した相手が選挙で落選してしまうと、何の意味もなくなってしまうので、その覚悟も必要です。

▼破壊（D）

建物や道路などを破壊します。それぞれ破壊したい物に合わせて、コマンドを選んで下さい。尚、破壊には費用がかかります。

○建物（T）

あなたの会社の建物を破壊するコマンドです。破壊したい建物をクリックして下さい。

○道路（D）

道路を破壊するコマンドです。マウスをドラッグして破壊したい道路を範囲指定して下さい。

○高速移動路（H）

高速道路を破壊するコマンドです。道路と同じように範囲できます。

○線路（R）

線路を破壊するコマンドです。道路と同じように範囲できます。

○新幹線線路（L）

新幹線線路を破壊するコマンドです。道路と同じように範囲できます。

※高速道路・線路・新幹線線路の破壊には、その権利が必要です。

▼道路敷設（D）

道路敷設では、道関連の生成を行います。また、高速道路の建設にはその権利が必要です。

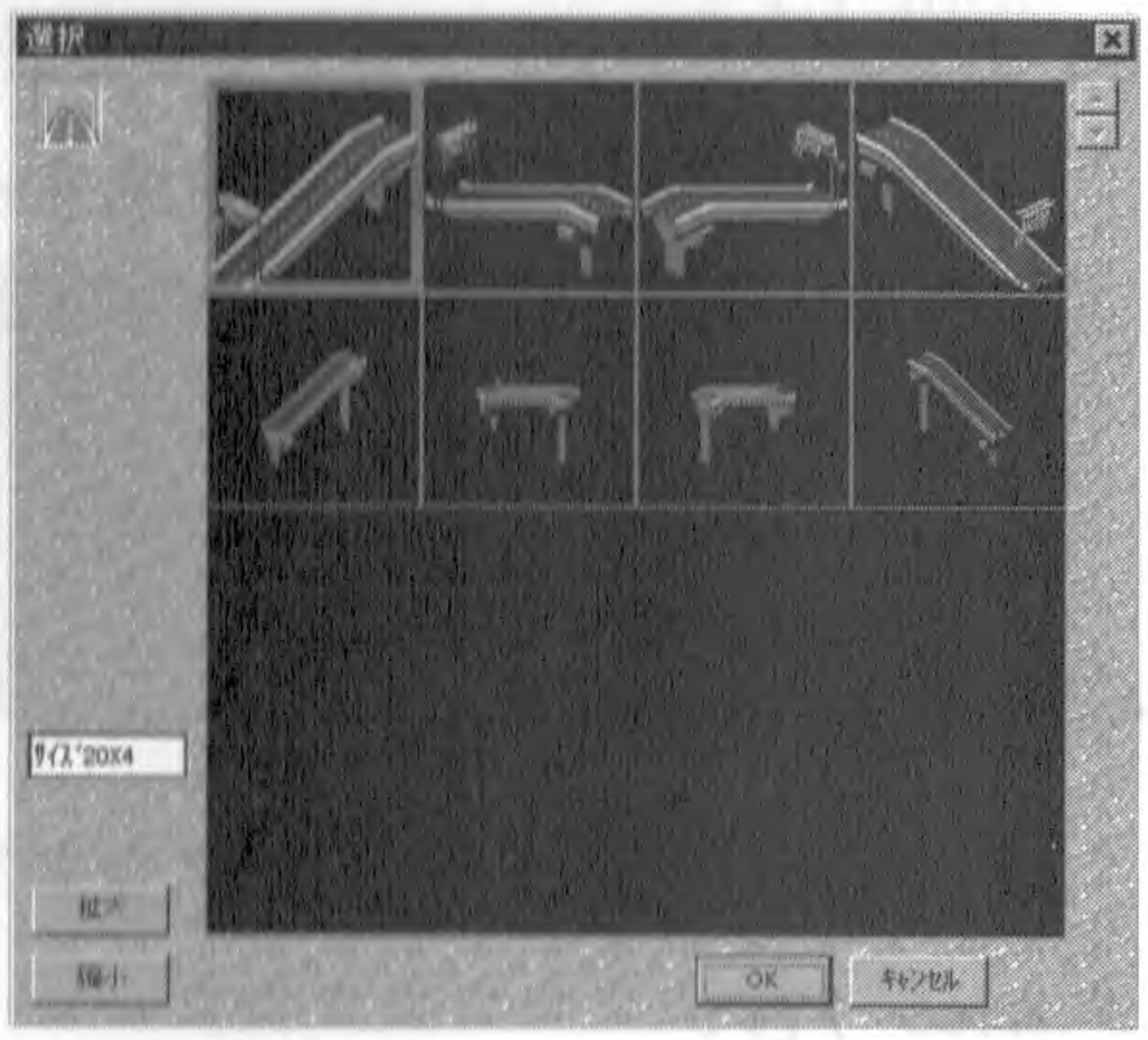
○新規道路

新しく道路を建設します。道路の建設と、それに伴う土地の買収は、あなたの会社の資金がかかりますが、完成した道路は公共物となります。

○高速移動路

高速道路は、出入り口がなければ建設することができません。まず出入り口を建設した後、その出入り口の終わりの部分からドラッグを開始して、建設したい方向にマウスを移動させて、建設エリアを決めて下さい。

※高速道路の建設開始位置は、出入り口などに連結する部分ではなく出入り口などの「最後の部分」から行います。



○高速出入り口

高速道路は、まず出入り口がなければ建設することができません。出入り口を設置したい場所に、出入り口を建設して下さい。尚、高速道路が交差する際に、その高さを変えなければなりませんが、その高さ変更も、この中に含まれています。間違えないように注意して下さい。

▼線路敷設（R）

線路敷設では、鉄道関連の生成を行います。また、新幹線道の建設には、その権利が必要です。

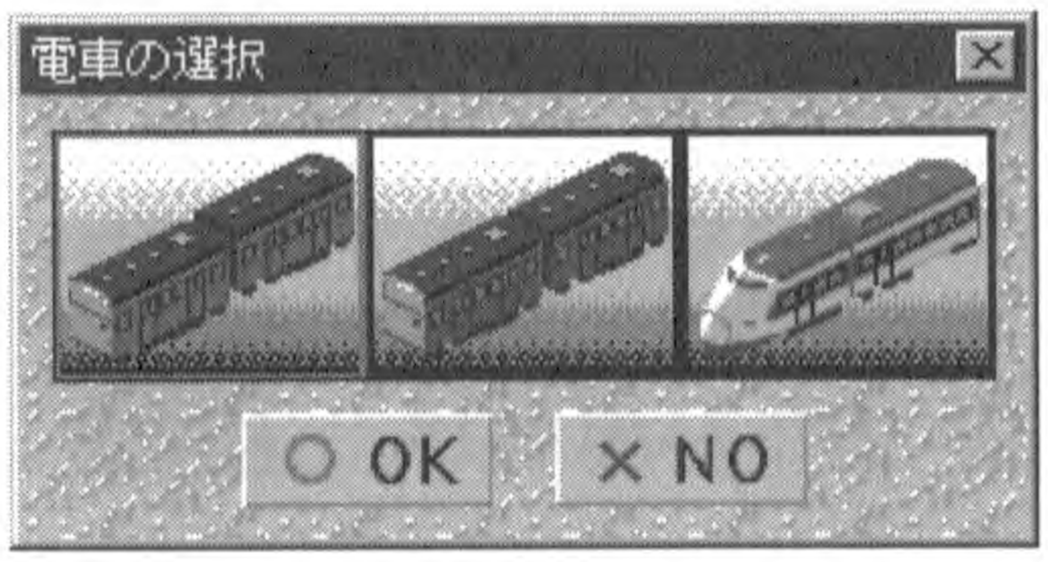
○在来線

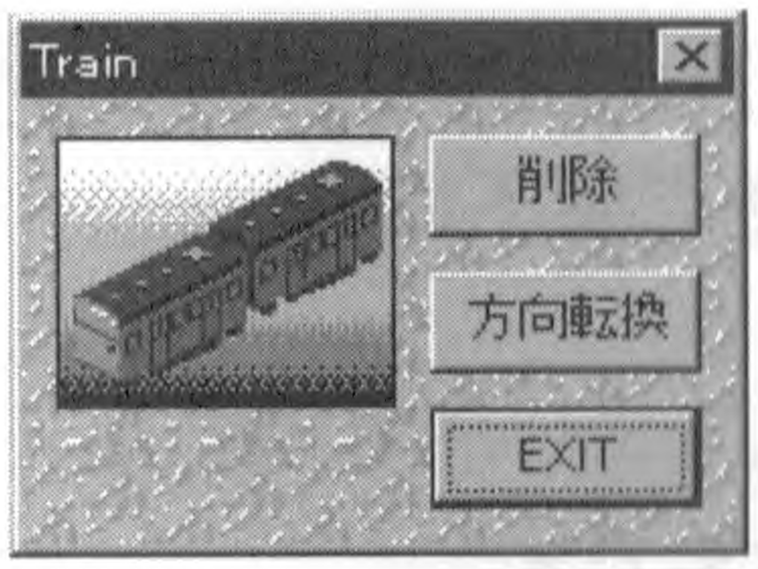
通常車両用の線路を作成します。

○新幹線

新幹線用の線路を作成します。新幹線用の線路は高架式で、すでに隣同士の都市への連結部分は出来上がっています。それぞれの連結部分をつなぐように建設して下さい。建設の仕方は、［高速道路］と同じです。

○電車の配置





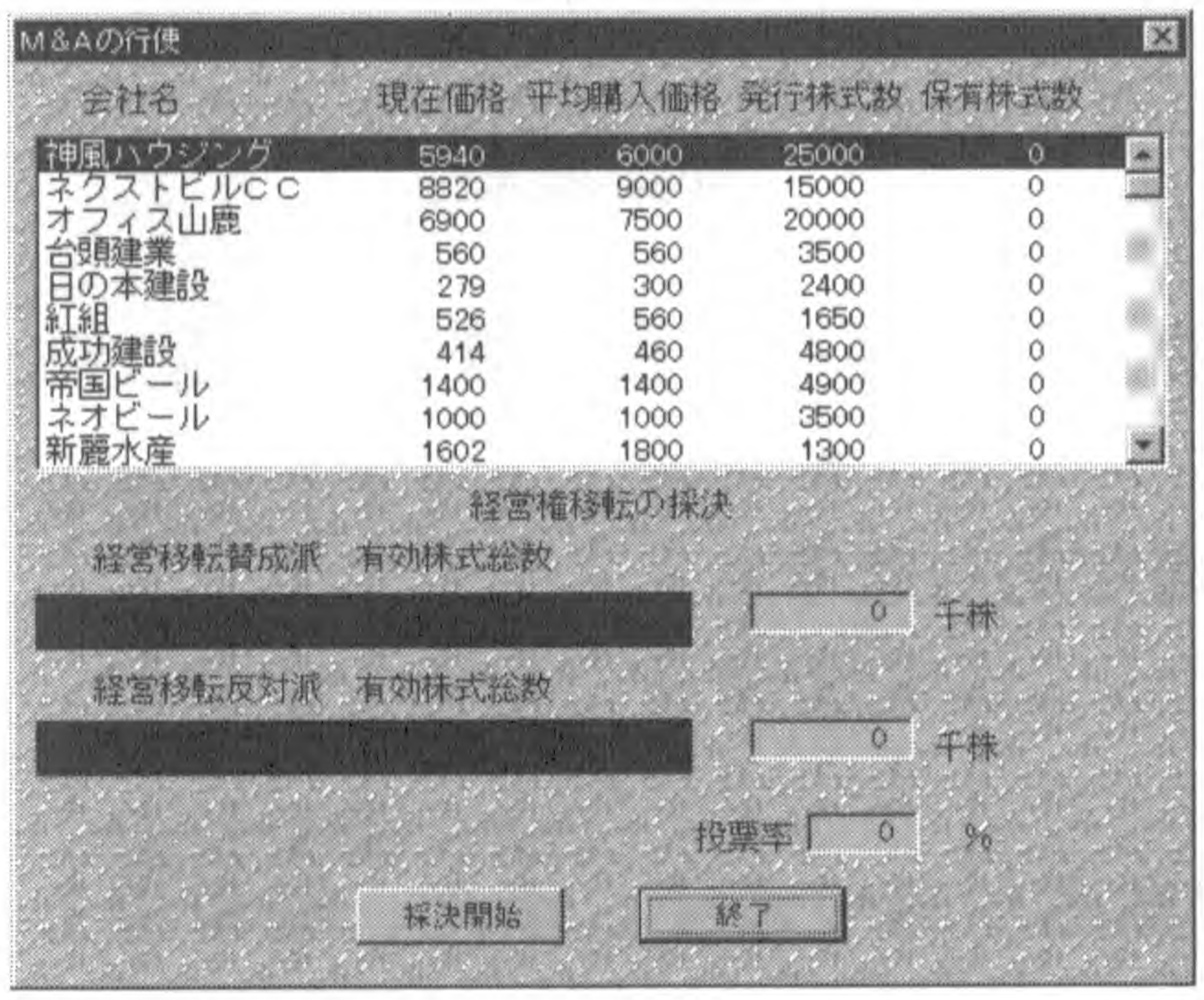
線路の上に電車を配置します。このゲームでは、電車を配置しなくても、駅同士を電車が結んでいると仮定していますが、実際に電車を配置したい場合には、配置して下さい。

通常の線路には、オレンジと緑の電車が配置できます。新幹線の高架には、新幹線のみ配置できます。尚、電車を取りたい場合には、電車をクリックして［削除］を、進行方向を変えたい場合には、電車をクリックして［方向転換］を押して下さい。

※電車は最大で３０両配置できます。

▼特殊（C）

○M＆Aの行使（M）



ライバル会社や証券上の会社を乗っ取るコマンドです。経営権移転の採決を取り、賛成多数ならば経営権を手に入れることが出来ます。但し、乗っ取りたい会社の株の保有率が少ないと、経営権移転の議案を起こすことも出来ません。

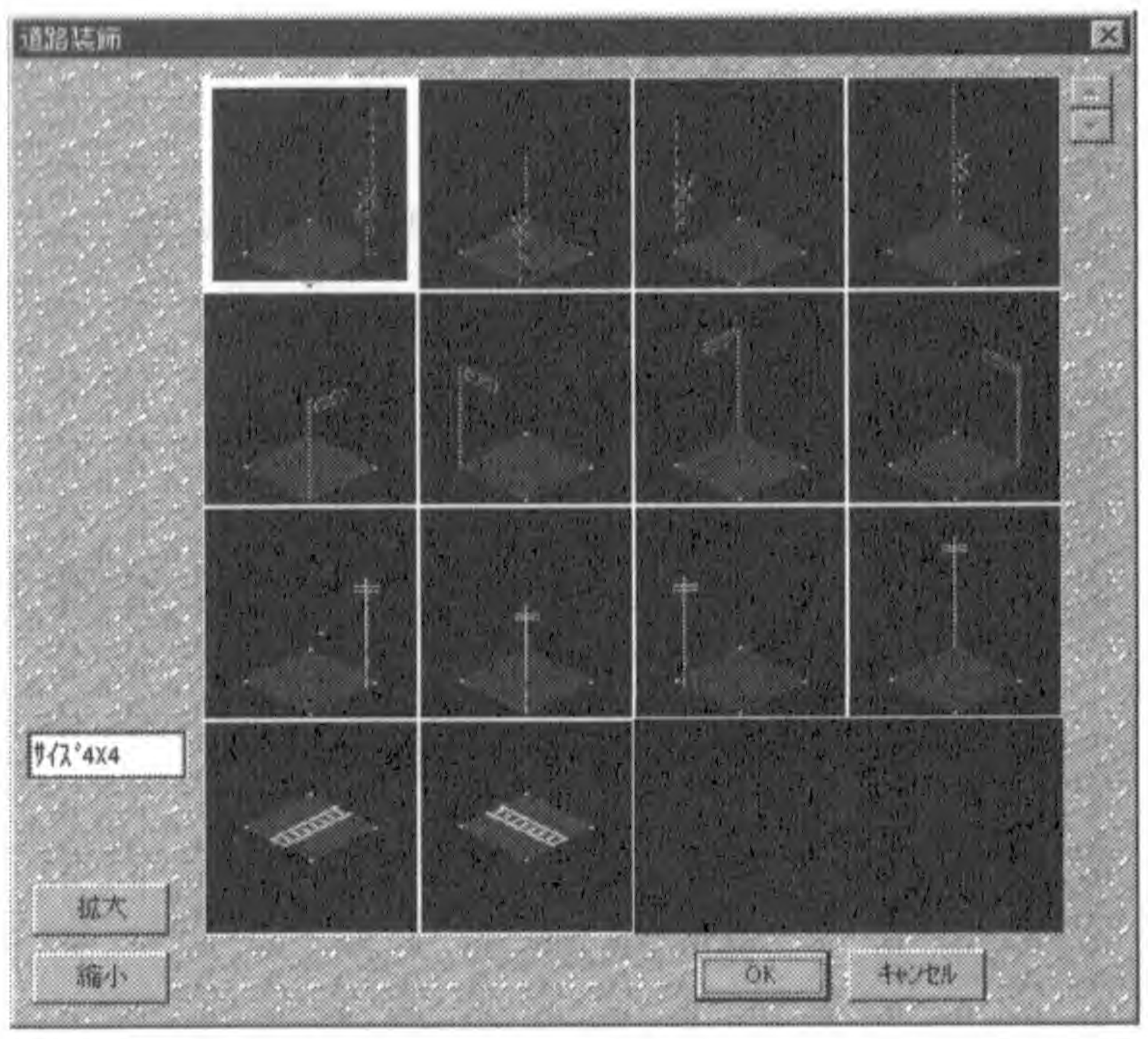
乗っ取った会社がライバル会社の場合には、その会社の保有する全てを吸収することができます。証券上の会社を乗っ取った場合には、その会社によって、様々な業種に手を伸ばすことが出来るようになります。

○売却建物掛け率の登録（K）

建物を売却する際の、標準売却掛け率を登録しておく事が出来ます。常に同じ比率で売り出しに出す場合、この登録を行っておくと毎回掛け率の入力をしなくて済み、便利です。

▼道路装飾（T）

道路装飾物をアイコン表示します。



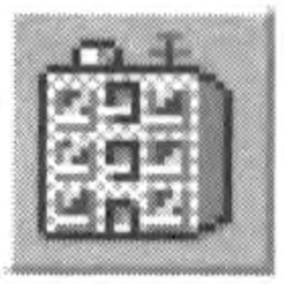
▼建物建築（A）

建物は種類別・用途別にアイコンでわけられています。アイコンの種類は以下の１５個です。詳しい使い方は［建築ウィンドウの説明］をご覧下さい。



・一戸住宅

一戸建ての住宅、建て売り系の住宅です。



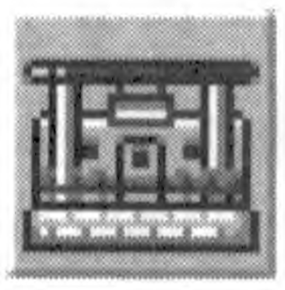
・集合住宅

小さなアパートから、巨大マンションまで、様々な集合住宅があります。尚、集合住宅は、右側のスイッチで２ページ目を出すことができます。忘れないように注意して下さい。



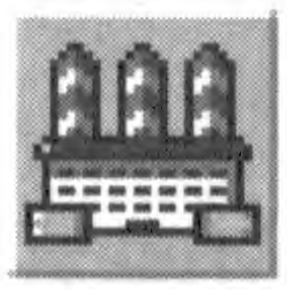
・オフィスビル

小さな店舗ビルから、高層ビルまで、様々なオフィスビルがあります。



・駅

鉄道用の駅があります。



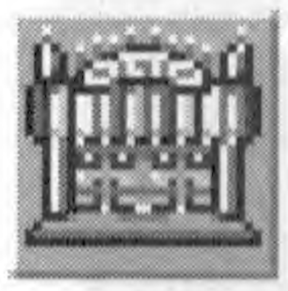
・工場

小さい町工場から、大工場まで、いくつかの工場があります。



・飲食店

ラーメン屋からレストランまで、いくつかの飲食店があります。また、駐車場もここに含まれています。



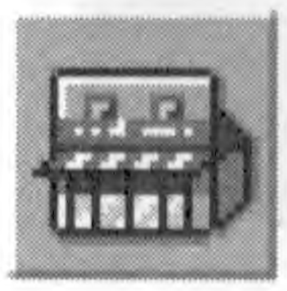
・遊技場

娯楽用の施設です。



・農地

ビニールハウスと牧場があります。



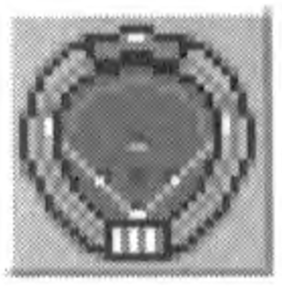
・小売り店舗

雑貨店からデパートまで、いくつかの小売り店舗があります。



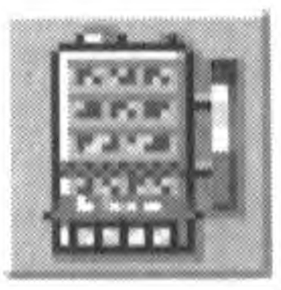
・商用建物

映画館・ガソリンスタンド・銀行の３つがあります。



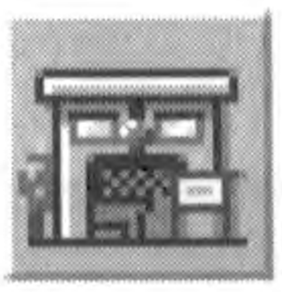
・スポーツ施設

野球場などのスポーツ施設があります。



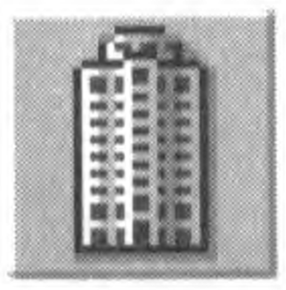
・雑居ビル

見た目に派手な雑居ビルがあります。



・公共施設

公共施設は、そのほとんどが入札などによって、依頼されないと建設できない物です。



・宿泊施設

いわゆるホテルです。



・特殊建築物

分類できないような建物は、ここに入っています。

▼情報（I）

情報ウィンドウを展開することができます。

○自社情報（M）

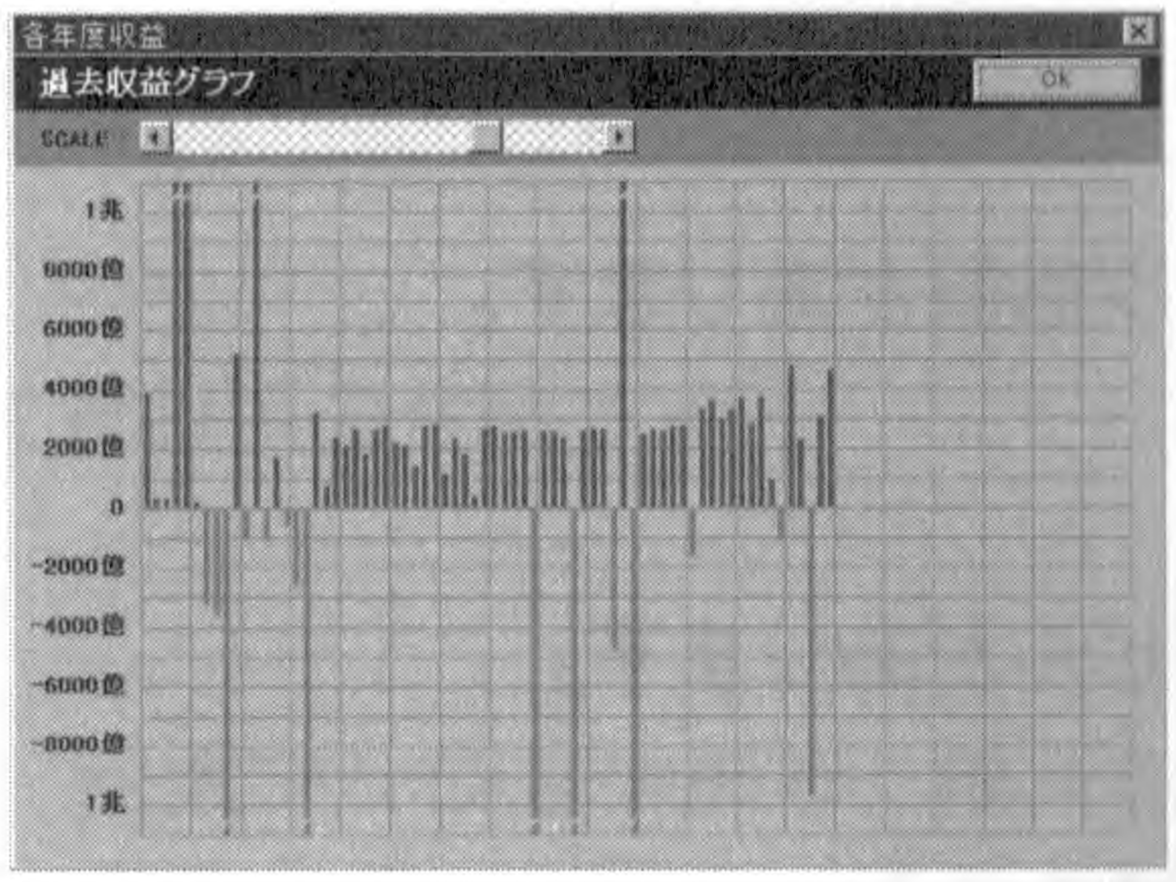
このコマンドでは以下の二つの情報を確認することが出来ます。

・会社状態

あなたの会社の主な状況が情報として表示されます。

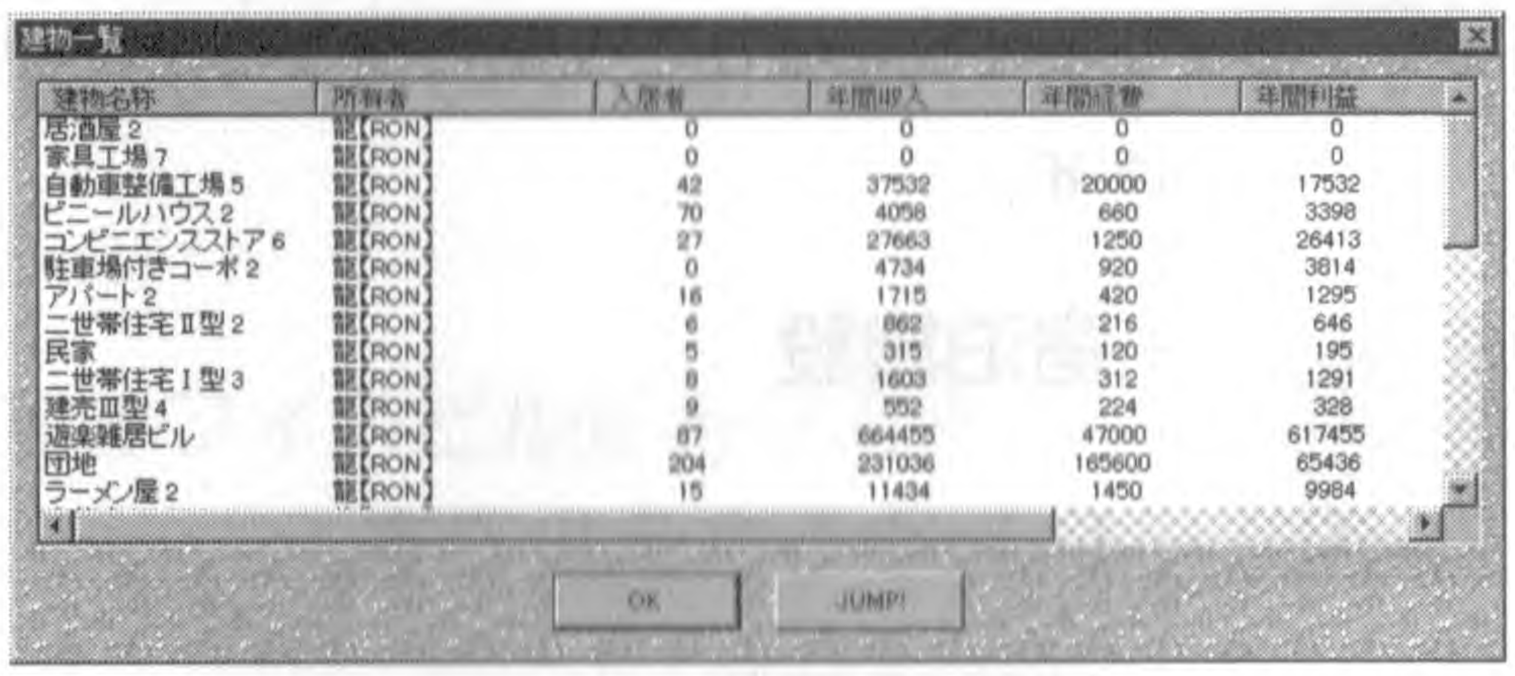
・各年度収益

過去１００年分の収支が棒グラフで表示されます。



○建物一覧（T）

この埋め立て地に建っている全ての建物を一覧します。



建物一覧

建物名称	所有者	入居者	年間収入	年間経費	年間利益
居酒屋 2	龍【RON】	0	0	0	0
家具工場 7	龍【RON】	0	0	0	0
自動車整備工場 5	龍【RON】	42	37532	20000	17532
ビニールハウス 2	龍【RON】	70	4058	660	3398
コンビニエンスストア 6	龍【RON】	27	27663	1250	26413
駐車場付きコーポ 2	龍【RON】	0	4734	920	3814
アパート 2	龍【RON】	16	1715	420	1295
二世帯住宅Ⅱ型 2	龍【RON】	6	862	216	646
民家	龍【RON】	5	315	120	195
二世帯住宅Ⅰ型 3	龍【RON】	8	1603	312	1291
建売Ⅲ型 4	龍【RON】	9	552	224	328
遊楽雑居ビル	龍【RON】	87	664455	47000	617455
団地	龍【RON】	204	231036	165600	65436
ラーメン屋 2	龍【RON】	15	11434	1450	9984

OK　JUMP!

・建物名称

建物の名前です。

・所有者

建物の持ち主を表しています。

・入居者数

その建物を常時使用している人数です。住居の場合には居住者数、労働場所の場合には労働者数、お店や娯楽施設の場合にはその客数などを示します。

・年間収入

その建物が年始からどれだけの収入を上げているかが表示されます。

・年間経費

その建物に年始からどれだけの経費が掛かっているかが表示されます。

・年間利益

その建物の年間収入から年間経費を引いた額が表示されています。

・**レベル名称**

投資によって効果があがるポイントの名称です。建物毎に違います。

・**築年数**

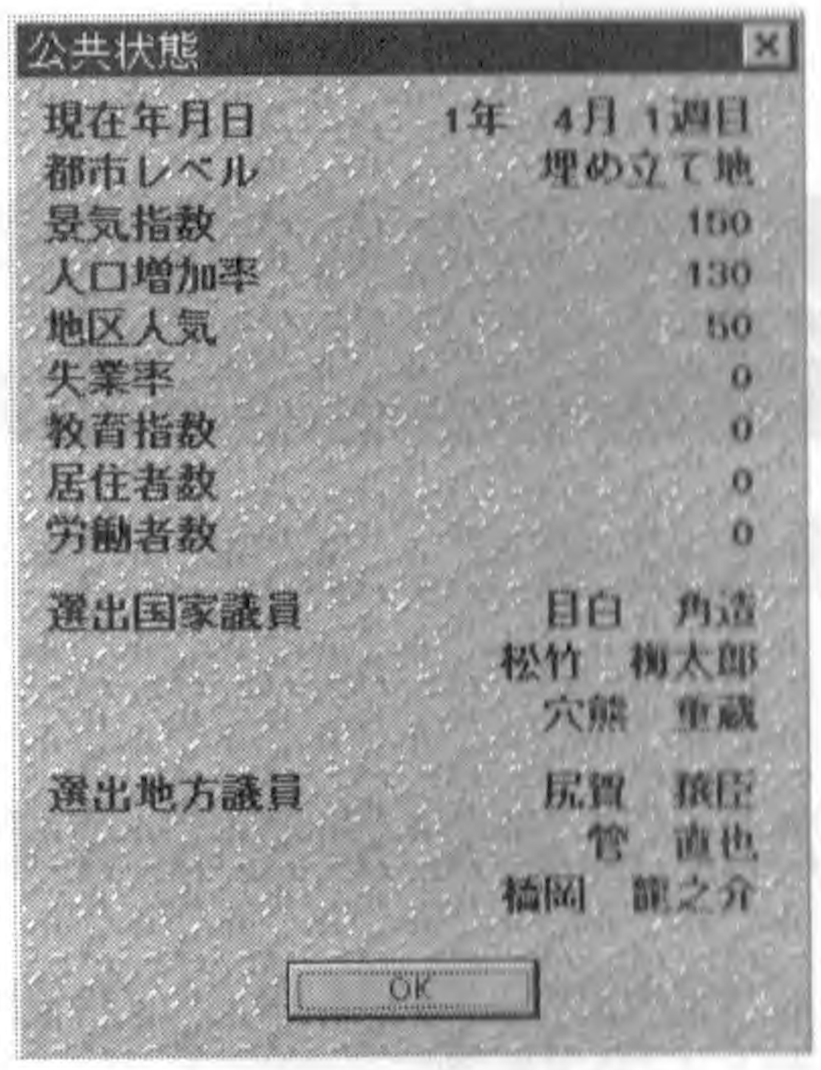
その建物が建設されてから何年が経過しているかが表示されています。これらの情報のタイトル部分をクリックすることで、そのクリックした情報に合わせてソートされます。二度クリックすれば逆順でソートされます。

○他社一覧（Y）

ライバル会社の運転資金と本年度利益が確認出来ます。

○公共状態（P）

都市レベル、景気指数など、この埋め立て地としての情報が表示されます。



○スポーツ情報（S）

野球、サッカーの現在の順位表を見ることが出来ます。シーズンオフには直前のシーズンの順位が表示されます。

○現プレイ制覇イベント一覧（N）

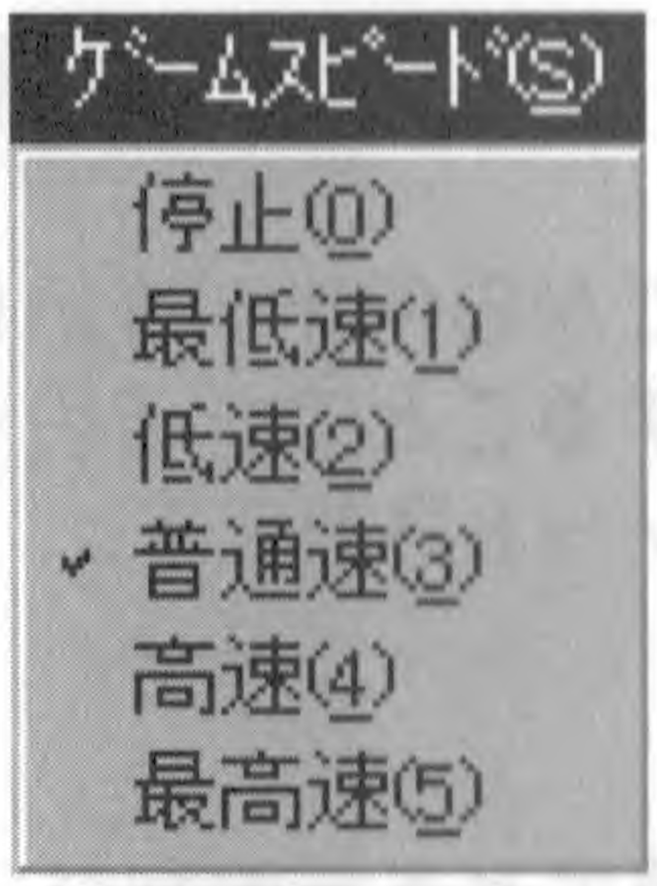
現在プレイしているゲーム内で、達成している制覇イベントの履歴が表示されます。

○全プレイ制覇イベント履歴（A）

以前の記録も合わせて、達成している制覇イベントの履歴が表示されます。

ゲームスピード（S）

スピードの調整を以下の全六段階で行います。

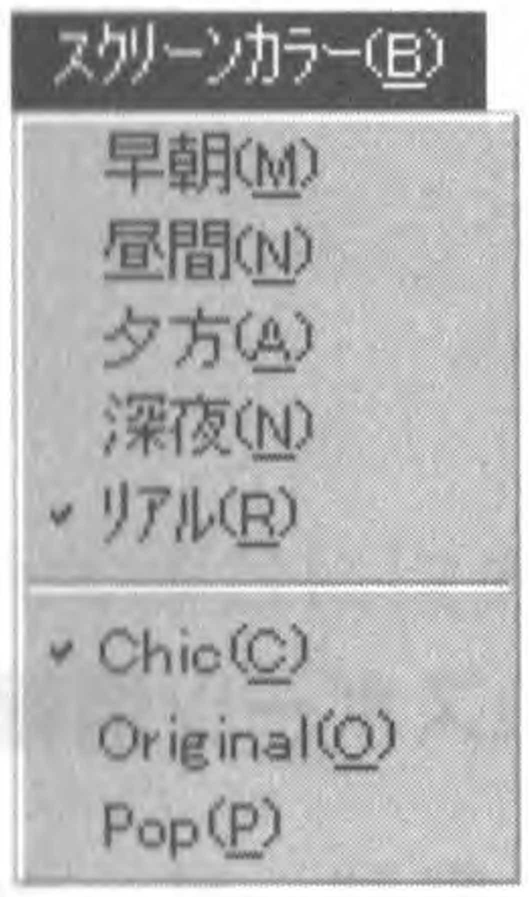


- **停止（０）**
- **最低速（１）**
- **低速（２）**
- **普通速（３）**
- **高速（４）**
- **最高速（５）**

停止状態で建物の建築を決定することは可能ですが、もちろん時間を進めなければ建物は完成しません。

スクリーンカラー（B）

画面を好きな時間帯の景色に変更出来ます。変更できるモードは次の五つです。



- **早朝（M）**　　**日が昇りかけでまだ景色の薄暗い時間帯です。**
- **昼間（N）**　　**一番明るく建物の見晴らしの利く時間帯です。**
- **夕方（A）**　　**日が沈んだ夕焼けの景色になります。**
- **深夜（N）**　　**真っ暗で建物には明かりがついています。**
- **リアル（R）**　**早朝から深夜まで時間帯に合わせて景色が変化します。**

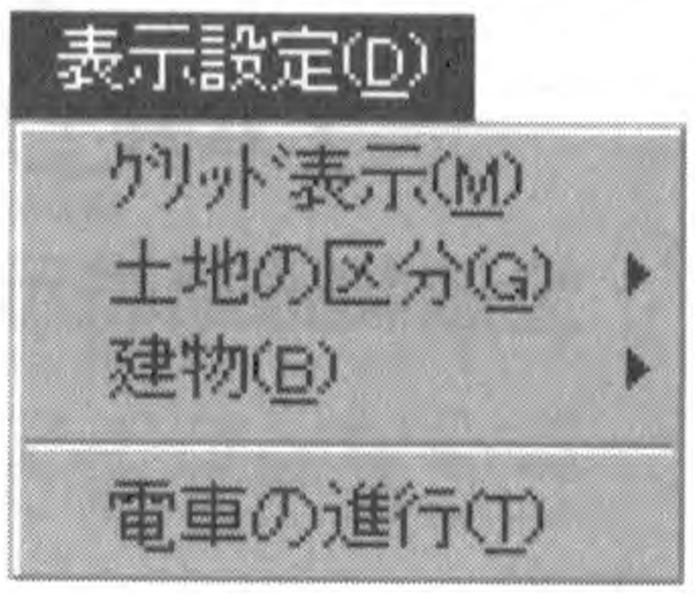
また、画面の色調を次の３段階に設定できます。

- **Ｃｈｉｃ（C）**
- **Ｏｒｉｇｉｎａｌ（O）**
- **Ｐｏｐ（P）**

尚、ＴＶ画面が表示されているときは必ず昼間になります。

表示設定（D）

画面表示の様々な設定を変更出来ます。



▼グリッド表示（M）

この項目をチェックすると、建物建築時に目安となるマス目表示がされます。

▼土地の所有者（G）

・所有者（O）

この項目をチェックすると、マップ内の土地の所有者が色分けされます。所有者別の色は以下の通りです。

・赤	**あなたの会社**
・緑	**ライバル会社１**
・青	**ライバル会社２**
・黄	**ライバル会社３**
・黒	**民間・公共**

・聖域効果範囲（S）

「風水モード」で設定した「聖域効果範囲」を表示します。

・無し（C）

土地の所有に関する情報を表示しません。

▼建物（B）

チェックする建物の表示を透過し、土地しか見えない状態にします。高い建物が多数建設されて、死角に建物を作成することが難しくなった時などに使用すると効果的です。設定項目は以下の通りです。

・ユーザ株式会社	**（ユーザ会社）**
・神風ハウジング	**（ライバル会社１）**

- ・ネクストビルＣＣ　　（ライバル会社２）
- ・オフィス山鹿　　　　（ライバル会社３）
- ・公共・民間・特別

・全建物透過表示

ここをチェックすると、ほかの「建物（Ｂ）」設定に関わらず、全ての建物を透過表示します。

▼電車の進行（Ｔ）

電車の進行を選択します。チェックがすると、電車が進行しますが、ゲームの進行速度が遅くなります。

JukeBox (J)

演奏中のＢＧＭを変更します。選べるＢＧＭは、ゲームの進行状況によります。イベントを達成すると、選曲が増えることが有ります。尚、選べるＢＧＭは最大９曲です。



ヘルプ（Ｈ）

ゲームのオンラインヘルプを起動します。



コマンドアイコンウィンドウ



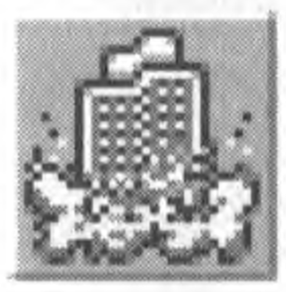
コマンドアイコンウィンドウは、ゲーム中多用するコマンドを納めたウィンドウです。メインメニューを使用しなくても、多くのコマンドがアイコンからコールできます。

建築アイコン



建築コマンドを呼び出します。

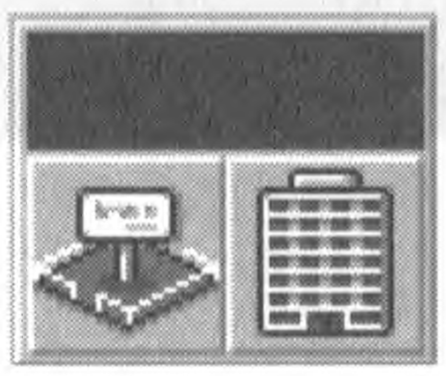
破壊アイコン



破壊コマンドを呼び出します。

購入アイコン





○土地アイコン

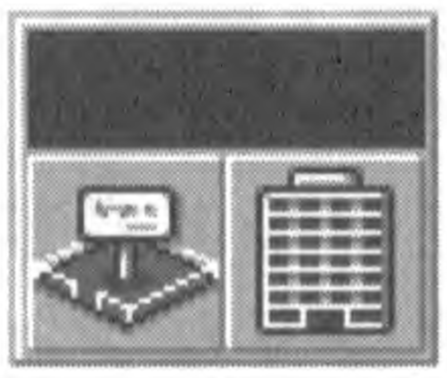
土地の購入コマンドを呼び出します。

○建物アイコン

建物を購入コマンドを呼び出します。

売却アイコン





○**土地アイコン**

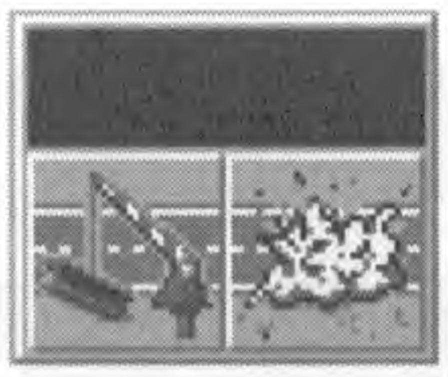
土地の売却コマンドを呼び出します。

○**建物アイコン**

建物を売却コマンドを呼び出します。

道路アイコン





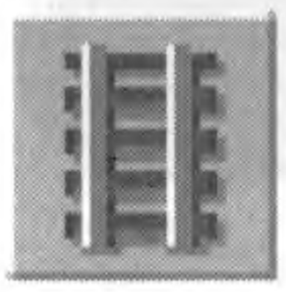
○**敷設アイコン**

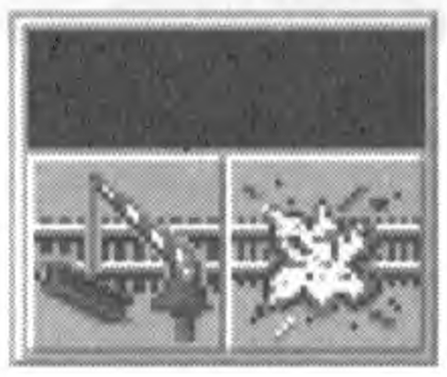
道路敷設コマンドの［新規道路］を呼び出します。

○**破壊アイコン**

破壊コマンドの［道路］を呼び出します。

鉄道線路アイコン





○**敷設アイコン**

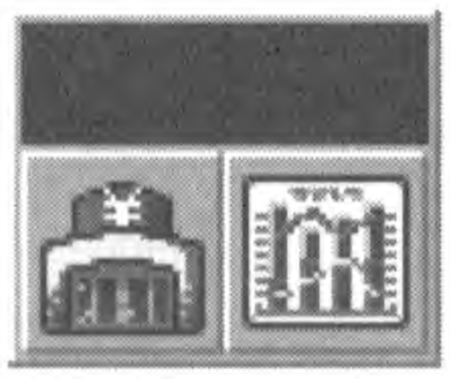
鉄道敷設の［在来線］を呼び出します。

○**破壊アイコン**

破壊コマンドの［線路］を呼び出します。

金融アイコン





○**銀行アイコン**

融資・返済コマンドを呼び出します。

○**証券アイコン**

証券取引コマンドを呼び出します。

投資アイコン



投資コマンドを呼び出します。

献金アイコン



献金コマンドを呼び出します。

特殊アイコン





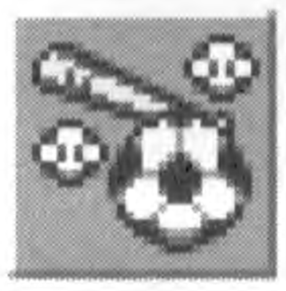
○M＆Aアイコン

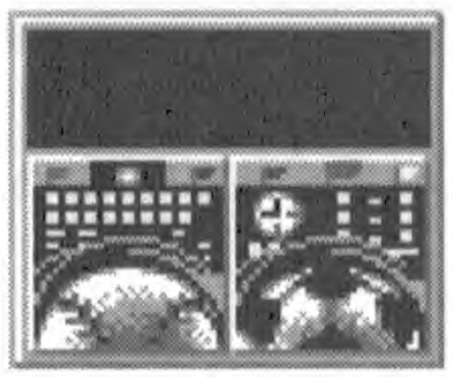
M＆Aコマンドを呼び出します。

○売却掛け率アイコン

売却掛け率コマンドを呼び出します。

スポーツアイコン





○野球アイコン

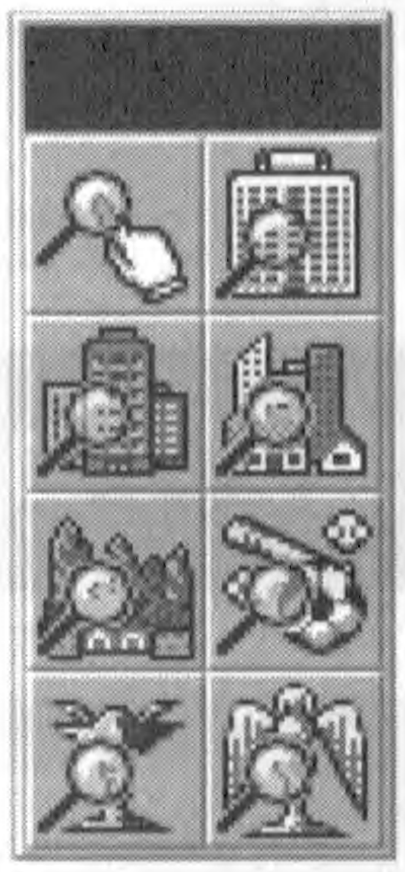
球団経営コマンドを呼び出します。

○サッカーアイコン

サッカーチーム経営コマンドを呼び出します。

情報アイコン

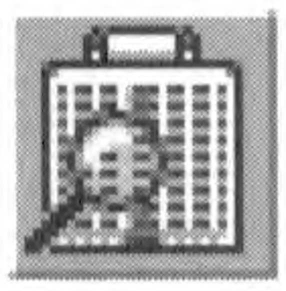






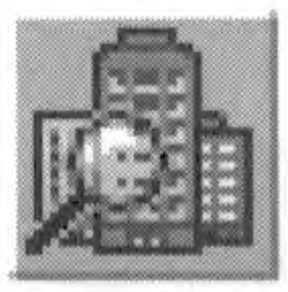
○クリックポイントアイコン

クリックした場所の土地や建物の情報をオープンします。



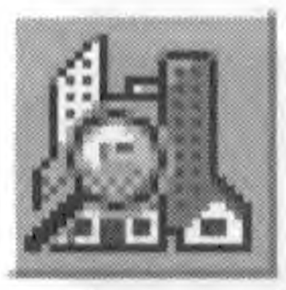
○自社情報アイコン

自社情報コマンドを呼び出します。



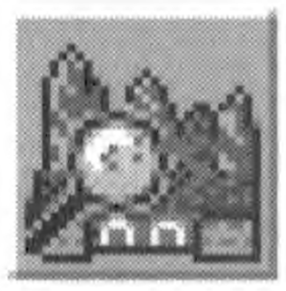
○他社一覧アイコン

他社一覧コマンドを呼び出します。



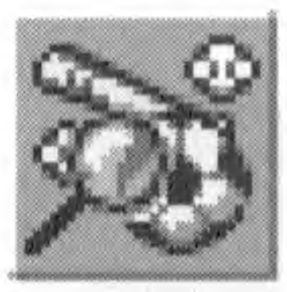
○建物一覧アイコン

建物一覧コマンドを呼び出します。



○公共状態アイコン

公共状態コマンドを呼び出します。



○スポーツ情報アイコン

スポーツ情報コマンドを呼び出します。



○現プレイ制覇イベントアイコン

現プレイ制覇イベント一覧コマンドを呼び出します。



○全プレイ制覇イベントアイコン

全プレイ制覇イベント履歴コマンドを呼び出します。

機能アイコン







○セーブアイコン

現在プレイしているデータの保存を行います。



○ロードアイコン

保存してあるデータの読み込みを行います。但し、ゲームモードが違うデータを読み込むことは出来ません。



○プレイ環境アイコン

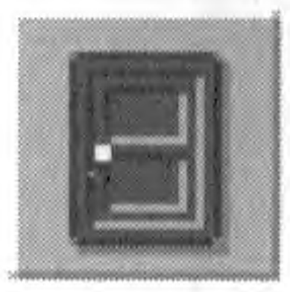
環境設定を行います。



○ゲーム終了

ゲームを終了します。

消去アイコン



コマンドアイコンウィンドウを閉じます。

人々の生活

ここでは、この世界に住む人々が、どのような思考で生きているのかを解説します。

居住者

この世界の住人の事です。この世界の住人は、住宅系の建物にしか住みません。野外で一泊してしまう人や、会社に泊まり込む人はいませんから、必ず自宅に帰ります。この埋め立て地に居住を希望している人は、家さえあれば、そこに住み着いてくれます。ただ、住もうかどうか考えている人は、自分の条件に当てはまる家が無ければ、住んではくれません。一戸建てに住みたいという人には、アパートもマンションも役に立ちません。高層マンションに住みたいという人は、高層マンションが出来るまで移住してきてくれません。バランス良く建てることが必要です。



本来の定員を超えてまで、住民が住み着くような建物は、非常に良い状況下にある建物と言えます。そのような建物がたくさん出来るようにしましょう。

この世界では、この都市で働く大半の人物が、この都市に住んでいる人居住者ですから、居住者が少ないと、労働場所を提供しても、その労働場所はいつまでも空白のままになってしまいます。

出来るだけ居住者が増えるように、最初の内は住宅を提供してあげましょう。

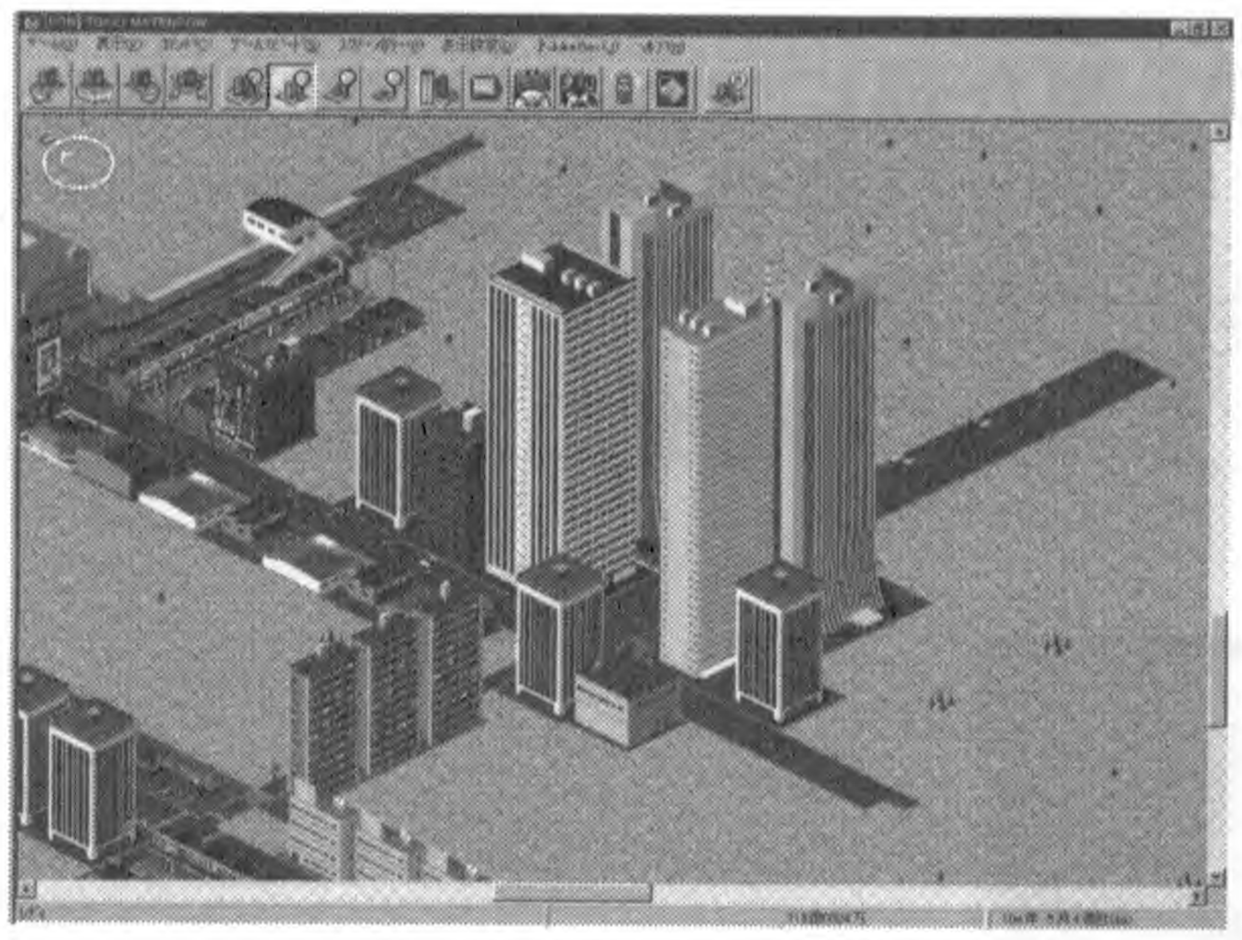
また、一戸建ては高級ですが、マンションなどに比べて、その収容人数が少ない傾向にあります。マンションの住民が安定して増加傾向にあれば、どんどんマンションを建設して、居住者の定員を増やしてあげましょう。

労働者

左にも書きましたが、この世界の労働者はほとんどがこの街に住んでいる居住者です。街が大きくなるにつれて、他から働きに来る人も増えますが、それでも全体の２割～３割です。居住者の状況に合わせて、労働場所を提供することが必要です。居住者がいないのに、労働場所を提供しても、誰も働いてくれません。先に住む所を提供してあげて下さい。

この世界の住人は、働きたい職種を持っています。工場で働きたい人は、決してオフィスに通うことはしません。農業を営みたい人は、誰も工場には通いません。やはりバランス良く、建ててあげる事が必要です。この街以外を見ますと、労働者の内訳は５分～２割が農業系、１割から３割が工場系、６割から７割がオフィス系で働いているようですから、この街もそのような割合で構成していくのが最も良いでしょう。最も、たまたま、住んでいる人が全員工場勤めを希望している場合も無いとは言えませんから、時々、その状況を見てあげる必要もあるでしょう。

また、あまりにも特定の労働環境が整いすぎていると、その町は、その労働環境の町と認識されるようになっています。例えば、労働者が居ようが居まいが極端に農地化が進んでいると、このゲームの世界の住民は「この町は農業の町なんだ」と思うようになります。そうなると、この町には自然と農業希望の人たちが集まりやすくなります。



もう一度強調しますが、この街の住民たちは働きたくない職業では働きません。つまり失業状態と同じ事になります。あまり長い間失業していると、生活できなくなってしまいますので、その様な人たちは、また街の外に出ていってしまいます。せっかく住み着いた人を手放すのは惜しいので、あえて労働環境を変えようという時以外は、常に余裕を持った労働環境を作ってあげるように心がけましょう。

さて、この世界の住人はみんな根性がありますので、住んでいる所と働いている所がどんなに離れていても、そこに通ってくれます。しかし、居住地区と労働地区が離れていると、どうしても通勤時間がかかります。現実の世界では、通勤時間がかかるような所は、一般的に居住の為の費用が安くなります。地価もあがりませんし、人気もあまり高くなりません。都市全体の事を考えるとこれはあまり良い状況とは言えません。一局集中する必要はありませんが、あまり離れすぎないように注意して下さい。電車や高速道路が出来ると、多少この問題は解決します。

建物の定員

居住者の所で少し触れましたが、各建物には一般的な定員があります。広さ３０㎡のワンルームマンションは、通常１人で住みます。無理すれば３人ぐらいは住めるでしょうが、１０人はいくらなんでも無理でしょう。

住む所も働く所も遊ぶ所も含めて、全て建物にはだいたいの定員があるということです。最も、この世界の住人は思った以上に小さいので、見た目以上に定員は大きくなっています。また、人気のあるポイントは、多少無理をしてでも、入り込もうとします。つまり定員オーバーしても、住めるので有れば住みたいところに住もうという考え方で成り立っています。

上で記述した、ワンルームマンションに３人という考え方です。

不思議かと思われるかもしれませんが、「絶対いや」と思っている場所に住むよりも、狭くてもここに住みたい、と思う人々がこの世界には住んでいるのです。

何よりも「自分の信念」を優先する人たちの世界なのです。

労働しない人

街に住んでいる人の中には、働いていない人もいます。見た目に分かるのは失業率から分かる、仕事のない状態の人ですが、その他にも学生や、ご老人、子供や専業主婦などがいます。学生は学校が無いと遊んでしまいますから、街の住人の教育的レベルが下がってしまいます。しかし、これらの学生は将来の労働者ですので、教育レベルが低いのは困ります。住民の数に合わせて、学校を設けてあげる事も必要です。



但し、この街では私立の学校は認められていませんので、あなたが私費を投じて建てた学校も、地方公共団体に寄付されてしまいます。運転資金に余裕が無いのに、無理をして学校を建てると後々厳しいことになりかねませんので、注意が必要です。

遊興

この世界の住民も、働いてばかりではおもしろくありません。たまには息抜きをしたいものです。旅行に出ていく場合はともかく、それ以外は街中で遊ぼうとしています。ただ散歩しているよりも、遊ぶ施設があった方が楽しい余暇を過ごせるというもの、またそうでなくては楽しい時間とは言えません。

また、遊ぶ場所が増えると、自然と街には活気が出てくるものです。

住んで良し、働いて良し、遊んで良しの街があったら、その街はきっと人気が出ることでしょう。



遊ぶところは住んでいる人に関係なく、外の街からの流入を見込めるので、経済的にも効果があると言えるでしょう。最も、遊ぶところには「飽き」というものがきますから、長期的展望に立って考えると、経営基盤に充てるのは危険かもしれませんが。

犯罪と公害

建物はおおむね公害を発します。また、電車や車も公害を発します。電車の公害は一時的騒音公害だけですから、それほど影響ありませんが、車の排気ガスと騒音、工場の煙などは影響の強い公害となります。

公害のひどい場所にはあまり住みたくないものですし、働く場所としても不適切です。公害が集中すると、その場所は、人の入れないようなひどいところになってしまいます。住宅地に公害を及ぼさないようにと、工場を集中したとしても、その工場の従業員が働けないほどの公害集中地域になってしまっては本末転倒です。住宅地、オフィス街などから公害発生力の強い建物を遠ざけるのは、大切ですが、一極集中は危険ですので、注意して下さい。どうしても公害が強くなってしまった地域には、公園など、空気をきれいにする緑を含んでいる建物が有効です。

同じように人が増えてくると、自然と犯罪も増えてきます。

犯罪は、そこに住んでいる人、働いている人がいる限り、残念ながら、絶対になくならないと言えます。ただ、警察組織に近いところでは、その発生が未然に防がれる事が多いので、警察力を強めるしか方法はありません。警察署、交番を建てるチャンスがある時は、警察力が交番が無い地域を選んで建築するようにしましょう。交番が二件並んでいても、その影響力はほとんど変わりません。

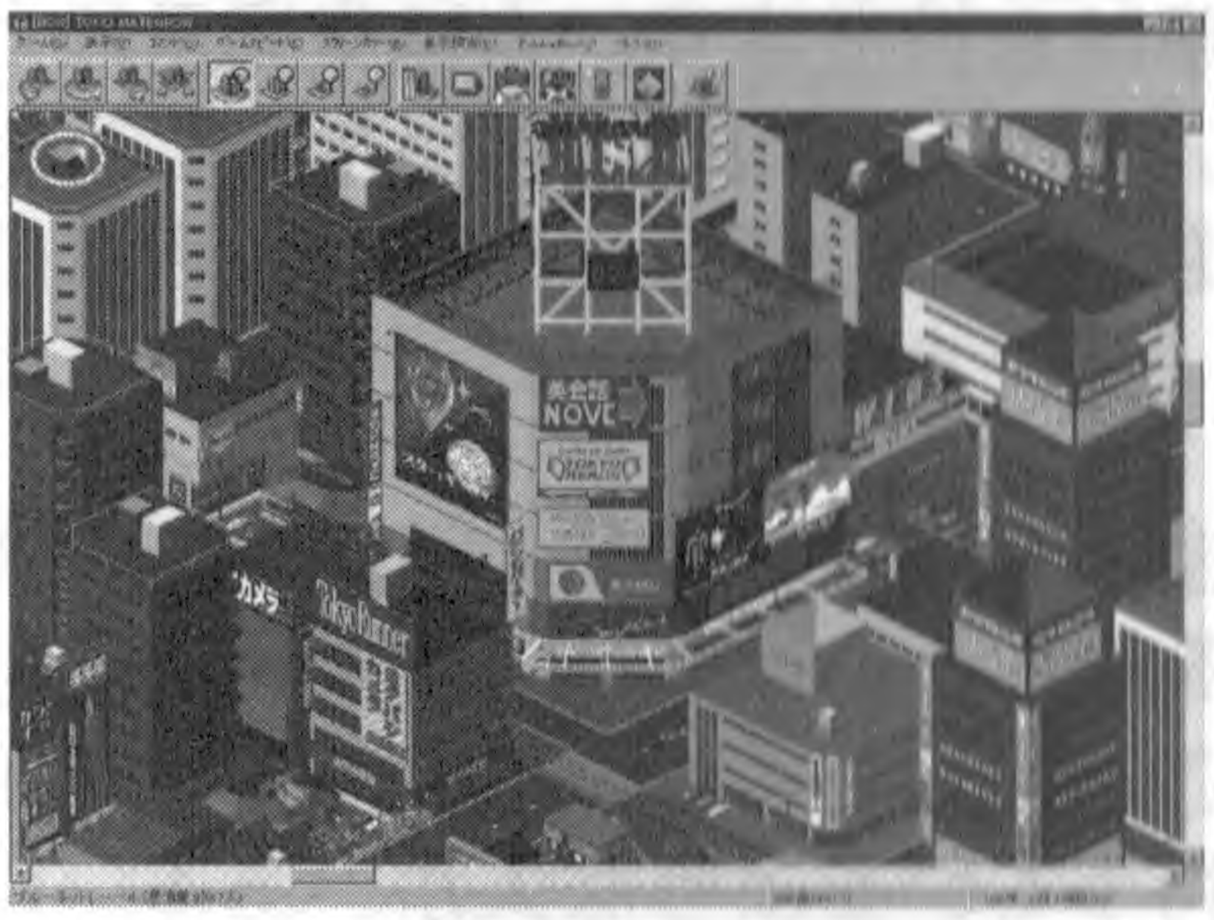
地価の上昇

この埋め立て地の開発を始めた時は、地価はあまく高くなく、建築も容易に行うことが出来るでしょう。しかし、地価が安いということは、買いたいと思う人が少ない事を意味します。周りに何もない土地に住んだ所で、買い物はできない、働くところはない、ましてや電車も通っていないという状況だからです。では、そういった整備が少しずつ行われだしたらどうでしょうか？

歩いていける程の所に商店街やコンビニがあり、駅も近くて通勤に便利で、一駅乗れば、遊楽街にも遊びに行ける。そんな場所には多くの人たちが住みたいと思うでしょう。同じよ

うに、たくさんの人が住んでいるのに小さなコンビニがたったの一件。こんな場所には店舗を出すには最適でしょう。

住む人にとって、そして店を出す企業にとって、快適であり、最適である程、地価は上昇します。



一番顕著なのは、駅が出来た時でしょう。駅の周囲は何かと活気づくものです。住む人にとっても、労働者にとっても、交通手段の確保が最も大切な項目の一つなのです。

後は、巨大なアミューズメント産業が出来た時もその効果は顕著に現れます。収容人数が大きい建物ほど、たくさんの人が出入りします。その人達全てが、何らかの購買層になり得るのですから、小売店にとって、これほど有利な場所はありません。

これほど顕著でなくても、例えば住宅一件出来ただけでも、ほんのわずかの目に見えない程度、地価は上昇します。そこに住む住人達を相手にした、小さな小さな雑貨店が営業したいと思うかもしれません。そこに少しでも利点があれば、地価は上昇し、利点が無くなれば、地価は下落するのです。

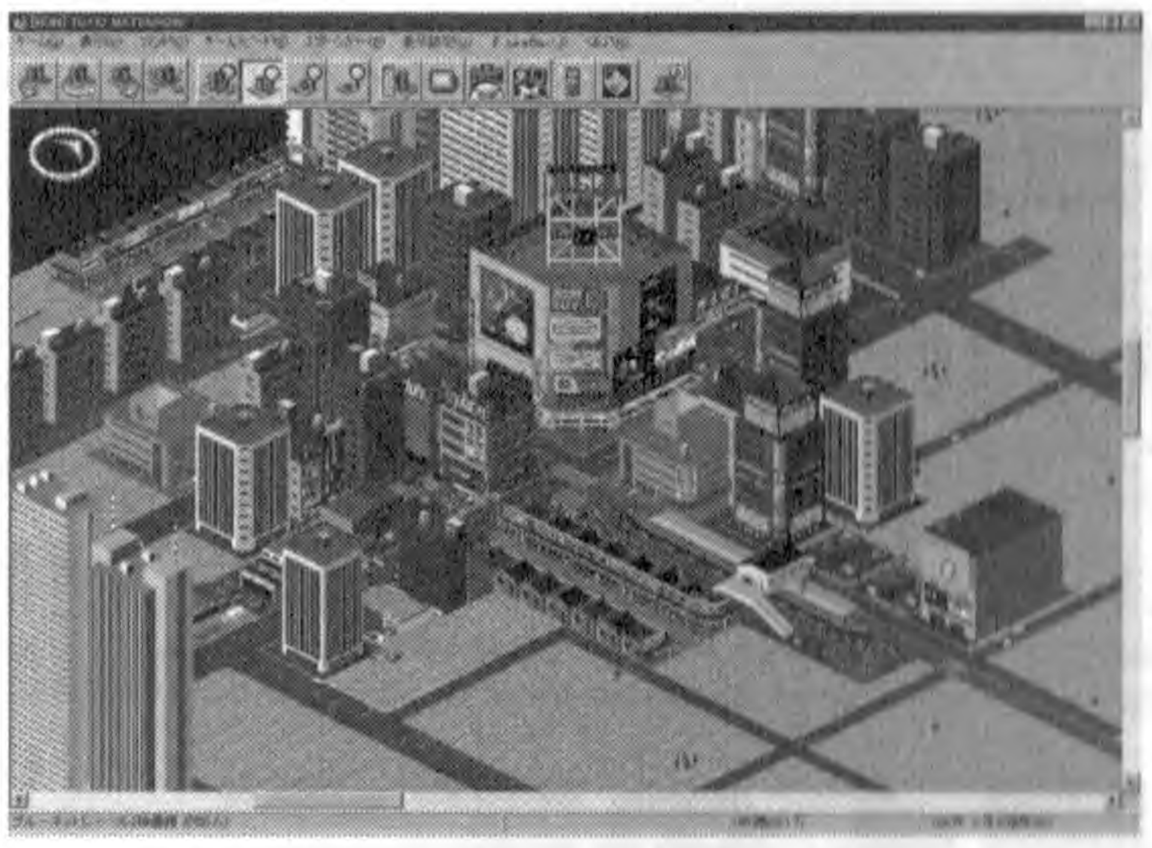
もし、運転資金に余裕があるのであれば、予め地価上昇するであろう土地を予測して、買っておくと良いでしょう。土地そのものの価値もあがりますし、そのような有利な土地を他の会社に取られなくて済みますから。

道路と線路

道路と鉄道は、大変重要な意味を持ちます。人は交通手段がなければ、快適な生活を営むことが出来ないからです。歩いたり、自転車に乗ったとしても、一日に移動できる距離は車や電車の比ではありません。必然的に、交通の確保ができないと、生活もできないということになってきます。

幸いにして、この地は埋め立て地である為、ほとんどが平坦な土地です。無理をすれば、道路が引かれていなくても車を走らせることはできます。とはいえ、４ＷＤの車にでも乗っていなければ、あまりそんなことはしたく無いものです。ですから道路が引かれていないような所には、それ相応の車を持っているような人か、あるいはそのような車を買うつもりの人しか、住んでくれません。一部の特定の人しか住むことができない環境な訳で、これではなかなか居住者は増えません。

道路は正しく整備されている事が必要です。



同じ事は電車にも言えます。鉄道を運営することができるようになったとしても、いくつか考えなければならないことがあります。（鉄道の運営に関しては［権利・鉄道経営許可］をご覧下さい）駅が近くにあると、非常に便利ですから、そこに住みたい、あるいてそこを職場にしたいと思う人はたくさんいます。しかし、よく出かけるような所まで鉄道が引かれていなければ、その鉄道は何の意味も持ちません。降りる駅が無ければ、なんの意味も持ちません。

また、駅が近くても、休日にドライブしたいと思う人は、同時に道も引かれていなければ、自分の理想とかけ離れた場所となってしまいますし、仕事で車を使う人は、道路が無ければ営業に出ることもできません。

この世界では、駅があれば良いという訳ではないのです。

▼必要隣接道路幅

さて、道路については、もう一つ重要な意味があります。それは建物を建てる時に必要な道路の幅の問題です。

この項目は［初期設定の必要隣接道路幅］が採用されている時のみの問題ですがこのルールが採用されていると、よりリアリティが増します。

現実の世界には「建築基準法」というものが存在し、そこでは道路の横幅によってその道路に隣接する建物の高さや容積率の制限がなされています。

このゲームでは、建物毎にその建物を建てられるだけの道路幅がどれほどかというルールがあります。背の高い建物、容積率の大きい建物、収容人数の多い建物ほど、広い道路の脇にしか建てることができません。

このルールを採用している時は、コツをつかむまで［建物一覧］の必要隣接道路幅の項目を確認しながら、建築計画を建てていくと良いでしょう。

尚、高速道路は一般の道路とは認められませんので、必要幅に組み込むことはできません。

他の会社

この埋め立て地には、あなたの会社以外のいくつかの会社が存在します。それらのいくつかを紹介しましょう。

▼ライバル会社

ライバル会社は、あなたと同じく建設会社です。
［初期設定　ライバル会社］を有りにした時にのみ登場します。

これらの会社は、あなたとは違った概念で、独自の都市計画を持って行動しています。もちろん、会社ですから自社の有利になるように利益をあげる為に活動しているのですから、時にはあなたの邪魔になる行動をしてくるかもしれません。

場合によっては、彼らと利害が一致し、ある特定の場所の開発に相乗りする形で参加してくるかもしれません。あるいはあなたがオフィス街を予定していた場所に、突然、住宅街を作られてしまうかもしれません。

どちらにしても、彼らは彼らなりの信念に基づいてしか行動しませんので、時には協力者に、時には邪魔者になってしまうのです。

▼証券上の会社

証券情報上のみ存在している会社です。これらの会社は、建設会社ではありませんから、この埋め立て地に参入してくることはありません。見えない所で、この地に関係している若干ありますが、何の影響も持ちません。では、これらの会社は何故存在しているのでしょうか？

それは、次の［自己提供］と［権利］の項目をご覧下さい。

▼自己提供

証券上の会社の内、いくつかはこの地域に見えない形で参入しています。一部のガス会社、電力会社などがそれに当たります。

これらの会社は、この地域以外で生成しているガスや電力をこの地域に供給して、そこから利益をあげています。大手の会社と違って、小さな地方会社なので、利益らしい利益はあ

りません。現状維持を基本とするタイプの会社です。

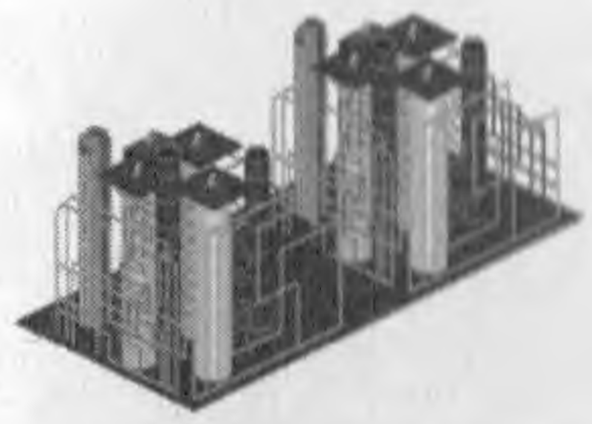
もちろん、あなたの会社の建物もここから電力などの供給を受け、それを経費として支払っています。では、もしあなたの会社が電力を供給することができるようになったとしたら、この会社に対して、電力経費を支払う必要がなくなります。

これが自己提供の考え方です。つまりは、電力などを供給する側の立場になれば、電力会社としての利益はほとんどなくても、自分の会社の建物の経費を大幅に節減できるという訳です。

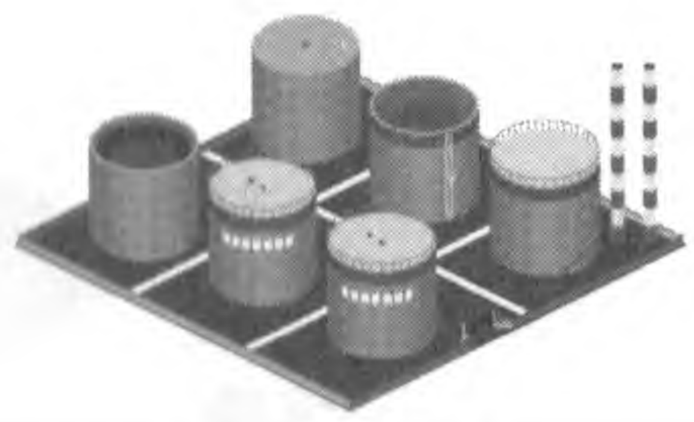
自己提供できるのは、「ガス」「電気」「ＯＩＬ」の３つです。



ガス



電気



ＯＩＬ

この内、ガスと電気はそれぞれ生産する為の建物が必要です。建物を建築する為には、その建物を建てるノウハウと経営権利が必要です。では、それにをどうやって取得するかと言うと、そのノウハウと経営権利を持っているところを吸収してしまうのが早道です。

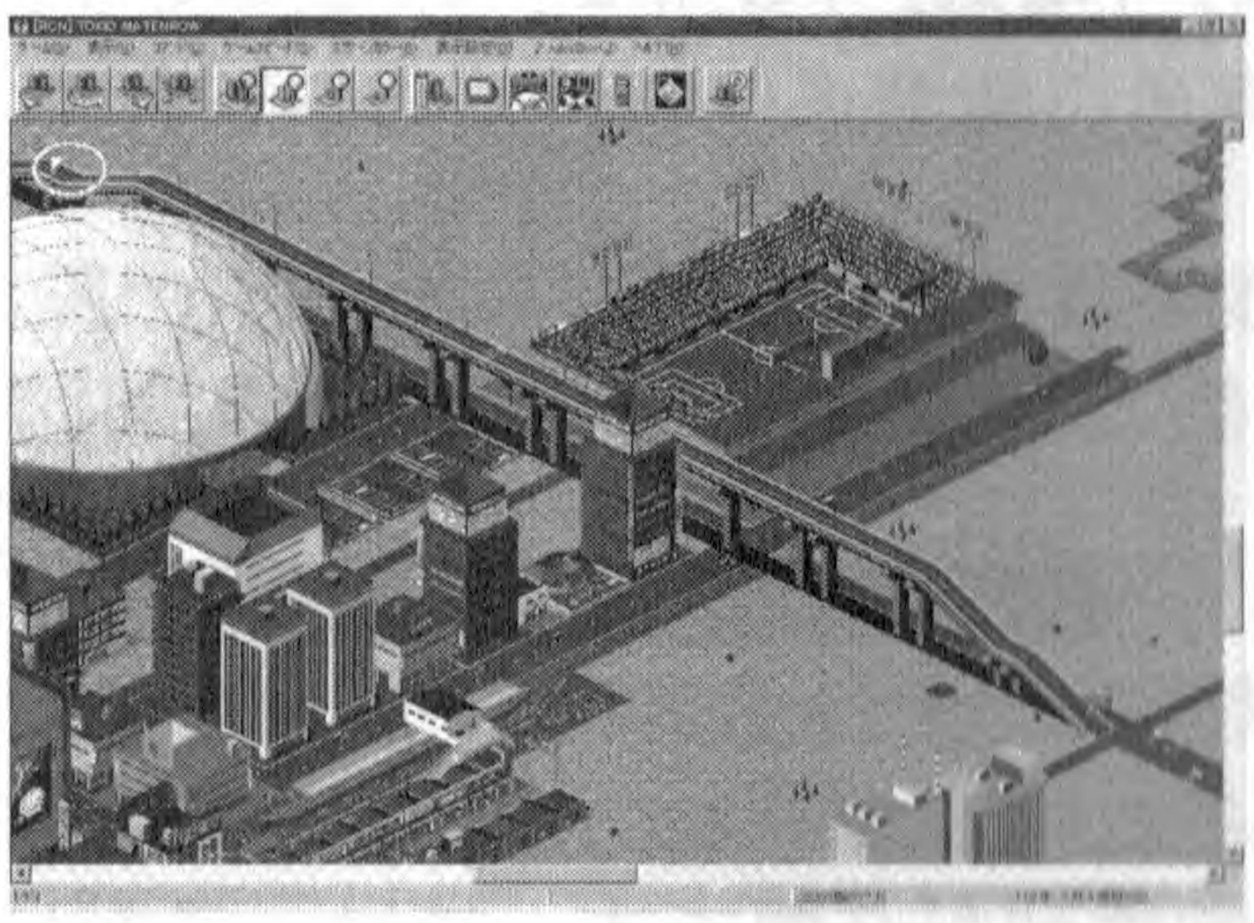
と、すると…………

詳しくは［権利］をご覧下さい。

権利

▼高速道路建設許可

高速道路は、移動路としてのみ意味を持ちます。高速道路には出入り口が必要で、もちろんその出入り口からしか乗り降りできませんから、その部分に道路がつながっていないと意味を持ちません。



この世界の高速道路は、直接的に二点間を結ぶ移動路と考えられていますので、それぞれの出入り口付近同士の移動にしか使われません。つまり、一般道をしばらく走って、高速道路を使い、降りた後、またしばらく一般道を走るという考え方ではありません。

よって、どちらかというと人が集中する箇所、例えば野球場やスタジアムなどの施設と住宅街を結ぶと効果が高い様です。もちろんオフィス街と住宅街を結ぶなどしても、効果はありますが、住宅街同士を結んだりしても、あまり効果はありません。

高速道路は、この地方の地方議会の管轄ですから、地方議会関係にアプローチすると、その権利を取得できるかもしれません。

▼鉄道経営許可

鉄道経営は、その権利を持っていないと行う事が出来ません。当然、様々な波及効果のある駅も建てる事は出来ません。鉄道の経営の許可を新たにもらうのは難しい事です。よって、すでに鉄道経営の権利を持っている会社、即ち他の鉄道会社を吸収して、鉄道経営を行えるようにするのが早道です。

様々な特権のある鉄道権利、資金に余裕が出来たら、ターゲットを絞って、鉄道会社の株を買い占めていきましょう。

▼建物を建てる権利

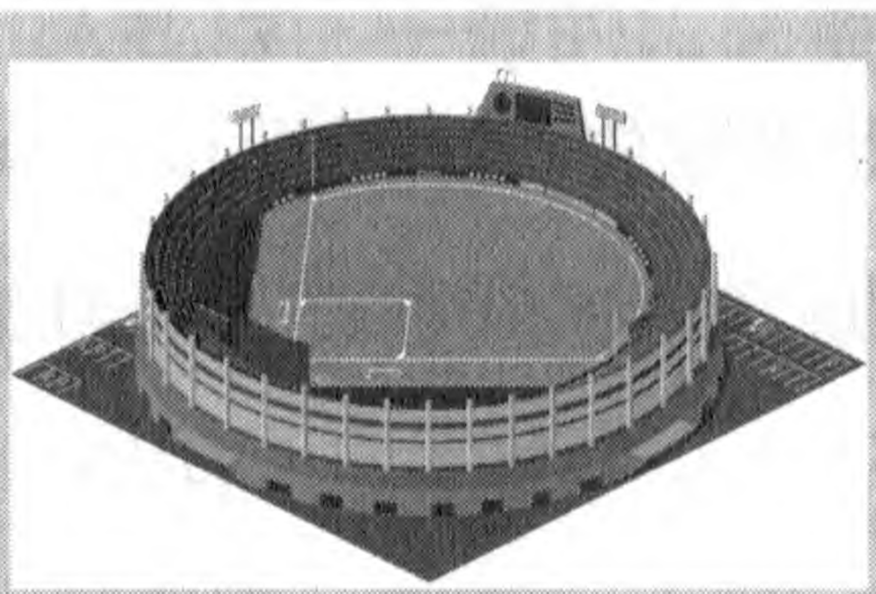
ゲーム開始当初、建築の建物の所で「？」マークが出ている所があります。これらは建てることができない建物です。



これらの建物は、その建物を建てる為の権利を取得することが必要です。

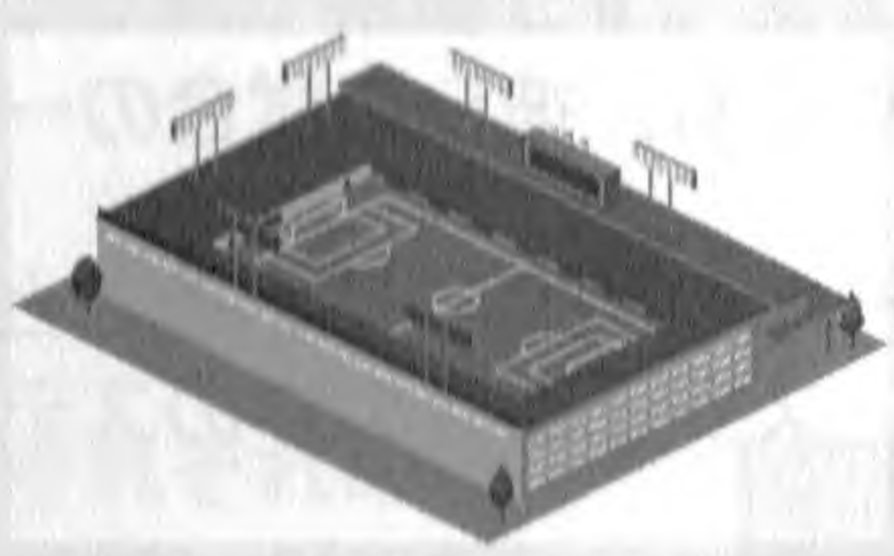
鉄道の線路と駅の建築に、鉄道会社の経営許可が必要な様に、いくつかの建物は、その権利を取得する必要があります。

以下に、その権利の一部を紹介しましょう。



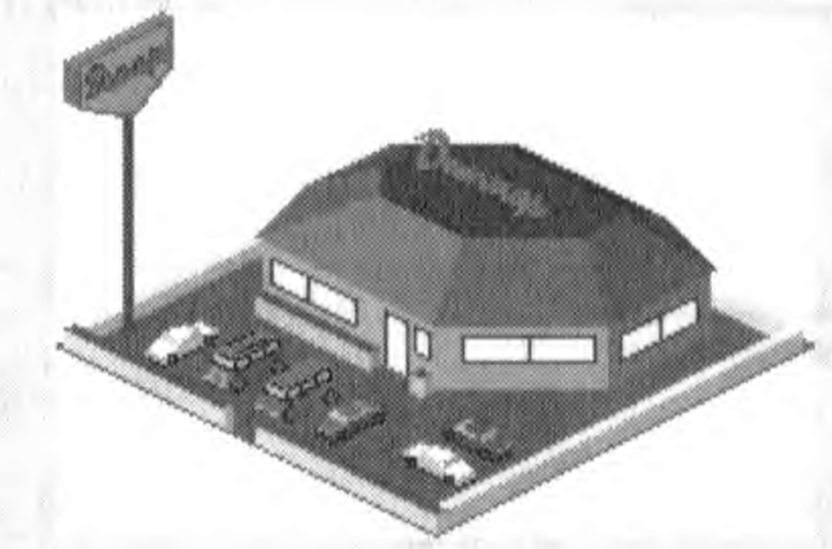
野球場

野球チームの所有が権利取得の条件



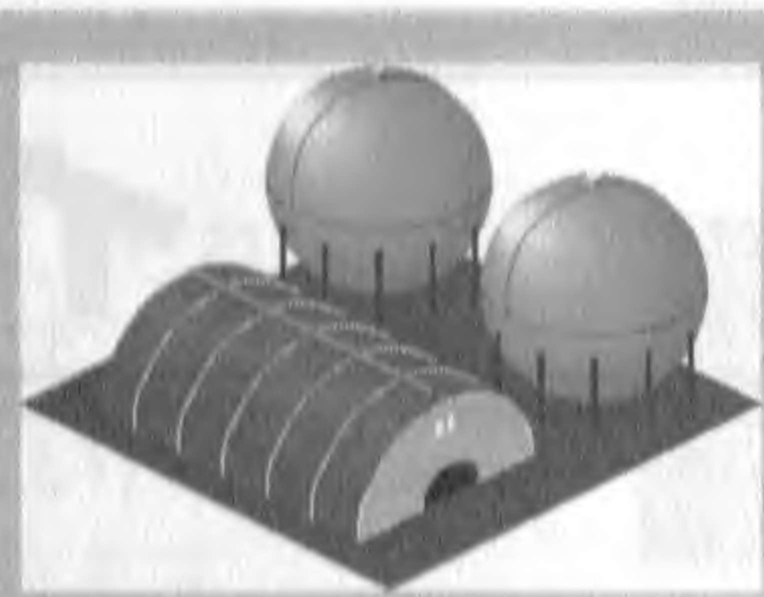
サッカースタジアム

サッカーチームの所有が権利取得の条件



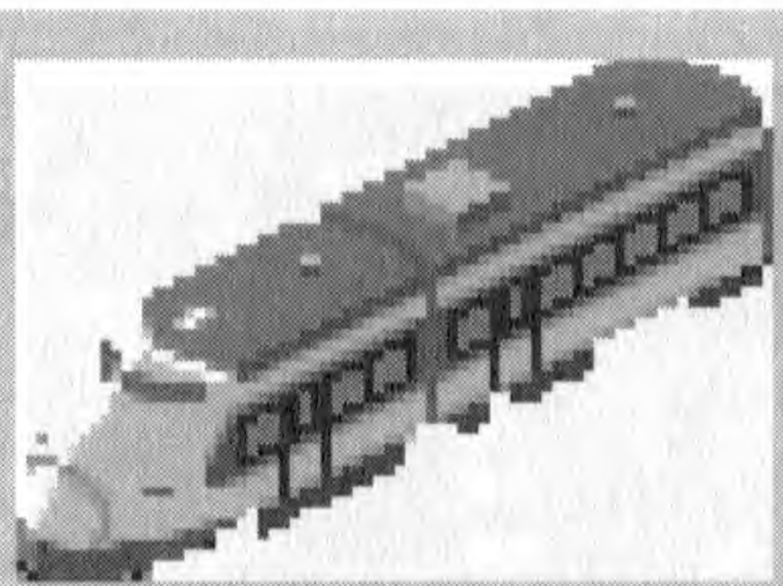
ファミリーレストラン

レストラン経営会社の吸収が権利取得の条件



ガスプラント

ガス会社の吸収が権利取得の条件



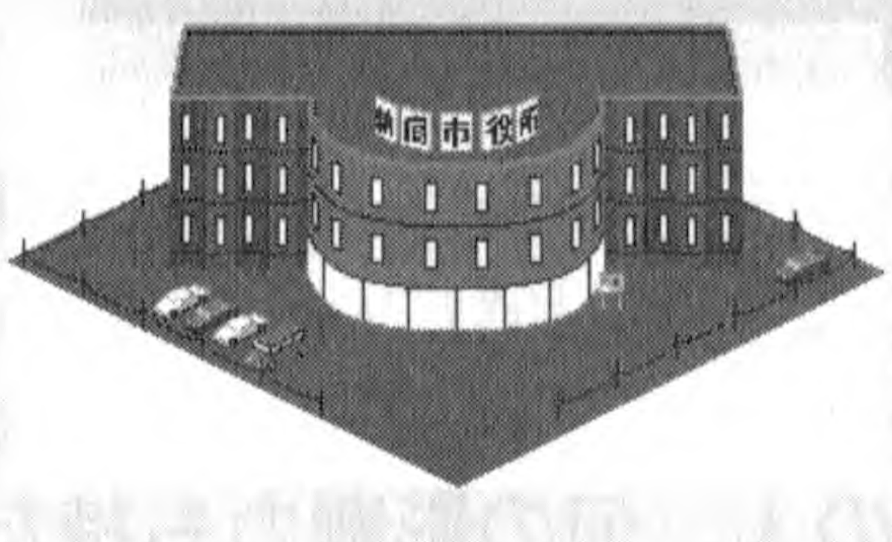
新幹線

新幹線誘致に成功することが権利取得の条件



公共施設など

公共施設入札による落札が権利取得の条件



役場関係

都市のレベルが上昇することが権利取得の条件

権利の多くは、特定のイベントを発生させることで取得することができます。イベントの発生には、様々な条件が絡み合っていますので、一つ一つ解きほぐすように見つけていって下さい。

野球チーム・サッカーチーム

この世界では、野球チーム、サッカーチームが毎年対戦を続けています。全てのチームにはオーナーとなる会社があり、それぞれの会社のイメージアップに手を貸しています。

あなたの会社が大きくなってきたら、これらのチームを所有してみるのも良いでしょう。彼らが優勝すると、きっとあなたの会社のイメージアップにつながります。

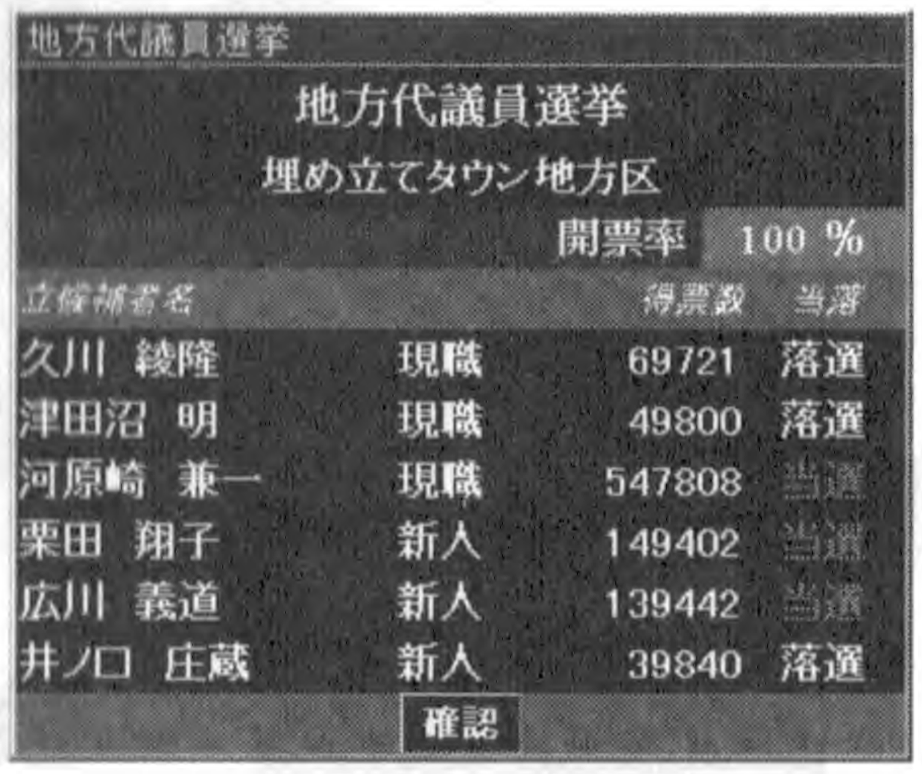
仮に、優勝できなくても、彼らの試合の一つ一つが、十分な広告効果を生み出すでしょう。

何よりこれらのチームを所有していることは、会社にとってはステイタスであり、またそのチームが強い事は、ステイタスの中のステイタスを手にいれるということなのですから。

イベント

▼選挙

居住者や労働者が増えてくると、埋め立て地も一つの都市と認められて、独立選挙区として認められるようになってきます。

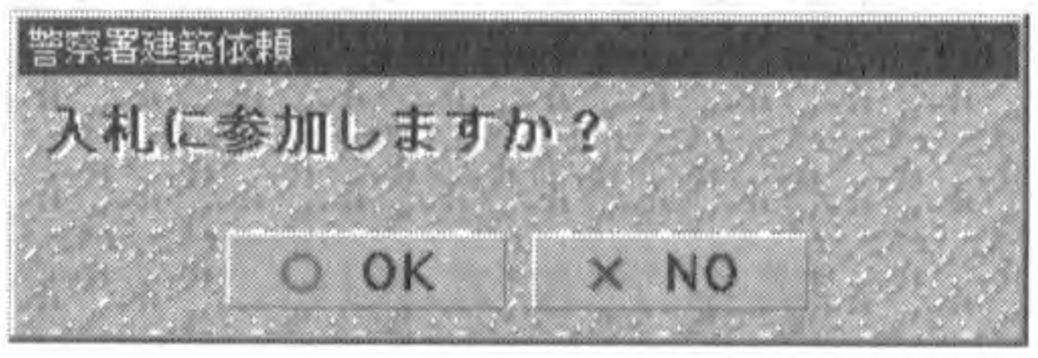


当然この地域から立候補者が立ち、地方代議員大会、国家代議員大会へ議員を送り込めるようになってきます。彼らはこの地域に対して、多大な影響力を持ちます。もし、あなたの会社が彼らと友好関係にあれば、いろいろな利点があるでしょう。彼らへの企業献金は大切な手順に一つになるかもしれません。

しかし、彼らにとって最重要な問題は選挙です。落選すればただの人、何の影響力も持たない住民の一人になってしまいます。懇意にしていた代議員が落選してしまったら、それまでの投資は一切無駄になってしまいます。代議員とのお付き合いは難しい問題です。ほどよく企業の為になるような付き合い方を心がけましょう。

▼入札

公共施設の建設計画が持ち上がると、建設各社による入札が行われることがあります。落札すると、その公共施設を一つだけ建築する事が出来るようになります。公共施設の建設はあまり利益のあるものではありません。しかし、そのボランティア的建築は、この地域の住民に良いイメージを与えます。企業イメージのアップの為にも、余裕があれば、入札に参加した方が良いでしょう。



入札は、一般的に必要価格の１００%から２００%が相場です。あまり無謀な価格を提示しても、落札できませんので注意して下さい。

▼野球・総合優勝決定戦

この世界の野球チームはシーズンの終わりにそれぞれのリーグ優勝したチームによるプレイオフ（優勝決定戦）が行われます。



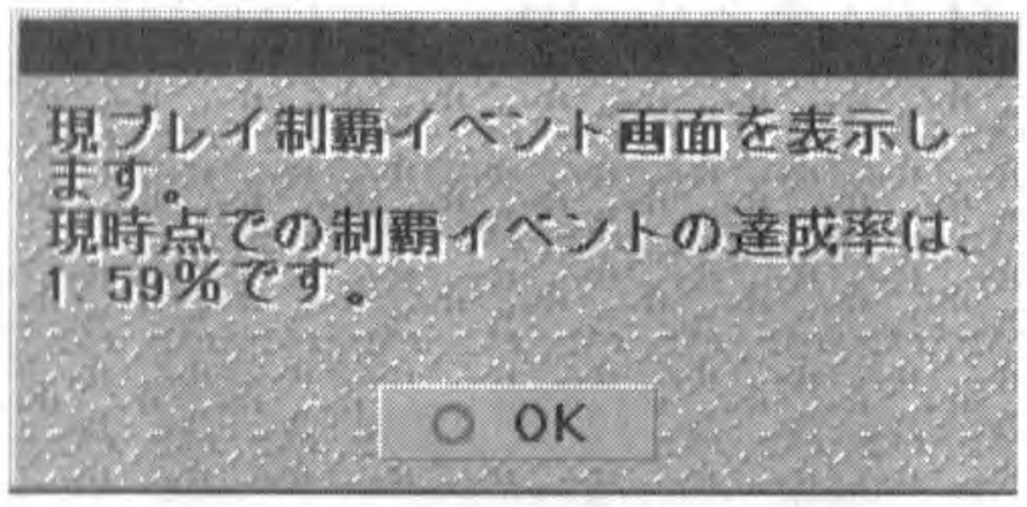
もしあなたのチームが、ここに参加していたら、それはとても名誉な事です。あなたの会社に全然関係なくて、試合の様子を見たくない、という場合には、［試合を見ない］ボタンを押して下さい。試合結果だけがまとめて表示されます。



▼その他

このゲームの目的の一つに「全てのイベントを達成すること」があると記述しました。イベントにはすぐ達成できるものから、なかなか達成できないものまで、いくつもの種類があります。

そして、その一つ一つはあなたの会社やこの埋め立て地が発展していく過程において、発生するものです。プレイしていれば、いつかは自然に達成できるとは思いますが、少しだけ、ヒントを残しましょう。



・都市レベルが高いほど、イベントが起きやすい

最初の内は、都市の拡大につとめるのが良いでしょう。つまり企業の拡大と人口の増大を第一の目標として下さい。イベントを探すのはそれからでも遅くありません。

・**何事も悪いより、良い方が良い**

　このゲームでは、あまり悪い条件下のイベントというものはありません。ようするにイベントとは、あなたの会社が築いたステイタスの記録を残すようなものですから、細部まで気を配って、全ての条件をよくすることが大切です。

・**短期間には起きない**

　長い時間を見なければならないものもあります。もし、この都市でオリンピックが開催されることになったとしましょう。しかし、オリンピックは四年に一都市しかチャンスがありません。気長な待たないと起きない物も中にはあるのです。

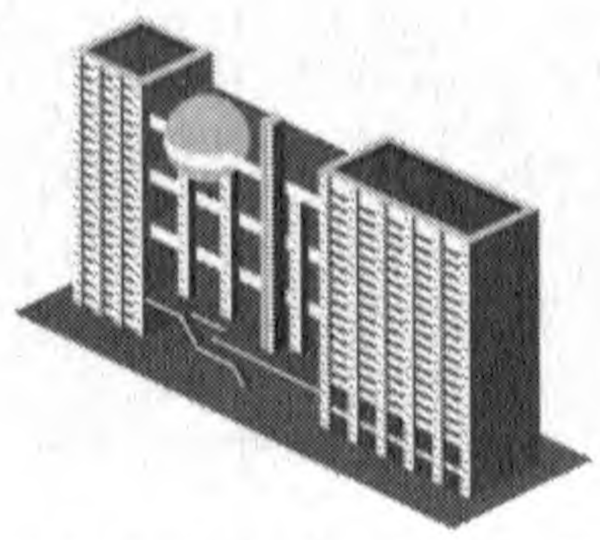
・**建物の投資は大切**

　建物によっては、その建物レベルが最高になると、イベントにつながる可能性があるものもあります。余裕があれば、建物に投資することが必要です。

・**都市の状態に気を配って**

　都市の状態を見て下さい。人気の高い都市は、人も集まりやすいでしょう。教育指数が高い都市には、未来があります。目先ばかりでなく、先のことを見通した先行投資も必要です。

放送局



あえて放送局という項目を作ったのは、それほど放送局が重要なキーとなる建物だからです。放送局は、建てられるようになったらすぐにでも建てましょう。この街の状態を客観的に示すことが出来るのは、放送局だけだからです。



　そして、放送局はイベントを起こすための大切の条件に組み込まれていることが多いのです。放送局こそが、全ての建物の中で、最も独立した重要な情報を握っている建物と言えます。

風水理論

風水とは？

風水とは、中国社会を中心として根強く崇拝されている気の流れをつかむ為の、方位学・占星術の一種です。実際の風水では、山、海などを中心とする大地の地形から気の流れを割り出してその地の発展を占ったり、建物の形でその建物の秘める力を占ったり、出入り口の方向から気がどんな気がその建物に蓄えられたりするかを占い、またその占いの結果を好転させるために様々な手法を用いたりする、一般人にはとても難しい学問ですが、このゲームでは、それらの理論を簡略化して取り入れました。以下に、取り入れられているその風水理論を解説致します。

尚、このゲームにおける風水の理論は、あくまでもこのゲームの世界のみに通用する風水理論です。このゲームから風水理論を学んだとして、独自の風水理論を実践に応用されて、その結果がどのようになろうとも、弊社では責任を負いかねますので、予めご了承下さい。

このゲームにおける風水理論

このゲームで取り入れている風水の概念は基本的に下の４つです。

- 自主属性
- 有利位置・不利位置
- 鬼門・裏鬼門
- 聖域

▼自主属性

自主属性とは、その建物自身が持つ性格的エネルギーです。自主属性には「木」「火」「土」「金」「水」の５種類があり、それぞれがそれぞれに影響しあうようになっています。お互いが良い影響を与える組み合わせを「相性」、一方がもう一方のエネルギーを吸い取ってしまう組み合わせを「相剋」といいます。以下の一覧では、エネルギーを吸い取る側を「上位相剋」、吸い取られる側を「下位相剋」と仮に呼びます。（実際には上位相剋・下位相剋という言葉はありません。）

木の建物

形状：木の建物は、主に棒状をしている建物や青い色の建物に代表されます。どちらかというと細長く、高層ビルなどはその多くが木の性格をもった建物と言えます。

相性：木は燃えて火となります。よって木と火は相性となります。
上位相剋：木は土の養分を吸い取り、そのエネルギーを奪います。
下位相剋：木は金属に枯らされてしまいます。

火の建物

形状：火の建物は、主に三角形をしている建物や赤い色の建物に代表されます。先端は尖っていて見た目に鋭利な建物です。

相性：火は燃えると土に帰ります。よって火と土は相性となります。
上位相剋：火は金属を溶かして、エネルギーを奪います。
下位相剋：火は水に消されてしまいます。

土の建物

形状：土の建物は、主に真四角をしている建物や黄色の建物に代表されます。木の建物と似ていますが、安定感のある面積的に広い建物がこれに当たります。

相性：土は凝固して金属となります。よって土と金は相性となります。
上位相剋：土は水を埋めて、そのエネルギーを奪います。
下位相剋：土は木にその養分を奪われてしますます。

金の建物

形状：金の建物はどちらかというと丸みを帯びた建物や白色系の建物に代表されます。屋根の部分が丸く、何事も柔軟に受け流せるようなイメージです

相性：金は結晶して水となります。よって金と水は相性となります。
上位相剋：金属は木をからして、そのエネルギーを奪います。
下位相剋：金は火に溶かされてしまいます。

水の建物

形状：水の建物は、川の流れの如く曲がりくねったイメージを持つ建物や黒色の建物に代表されます。極端な形だと、ギザギザの建物がこれに当たります。

相性：水は木を青々とさせます。よって水と木は相性となります。
上位相剋：水は火を消して、そのエネルギーを奪います。
下位相剋：水は土に埋められてしまいます。

結果を表にまとめると、次のようになります。

	木	火	土	金	水
木	—	○	◎	×	○
火	○	—	○	◎	×
土	×	○	—	○	◎
金	◎	×	○	—	×
水	○	◎	×	○	—

◎は上位相剋　×は下位相剋　○は相性

▼有利位置・不利位置

　全体方位的に、この地域のどの方角にあると、その建物が吉運を持つかという概念です。建物はその種類に応じて、どのような方位に財運があるかが決まっています。

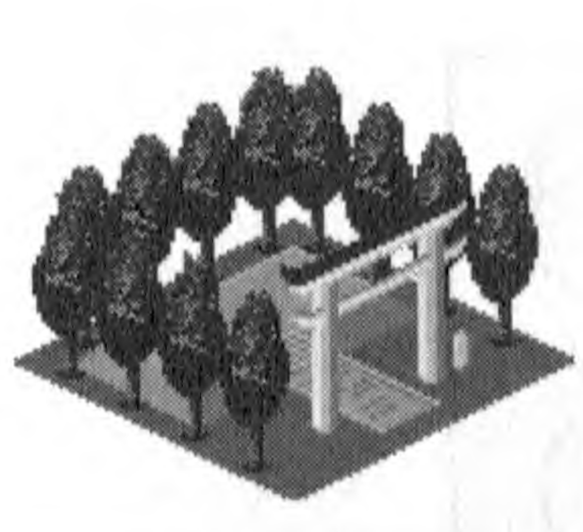
　建物を建てるときには、地図の中心点を基点として、どの方位に建てたらよいのか、建物一覧を見ながら建てていくと良いでしょう。

尚、方位は次のように求めます。

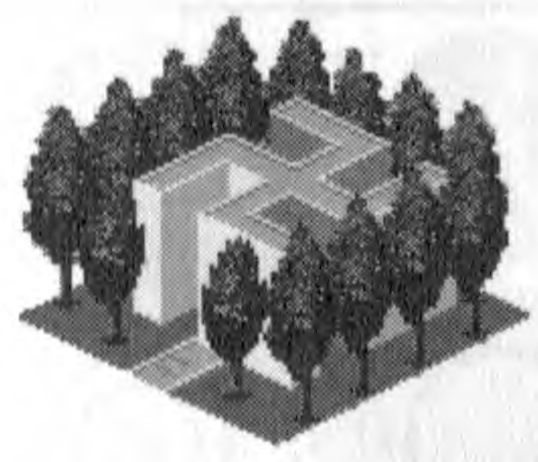
▼鬼門・裏鬼門

　日本でも割となじみ深い言葉です。鬼門は北東に位置し、裏鬼門はその反対側南西に位置しています。風水の世界では、北東から南西に向かって、悪い気が流れているとされており、この悪い気の流れの方向に、出入り口があると、その建物は悪い気を出入り口から取り込んでしまうことになります。建物を作るときは、その出入り口が鬼門・裏鬼門を向かないように注意して建設しましょう。

▼聖域



鳥居

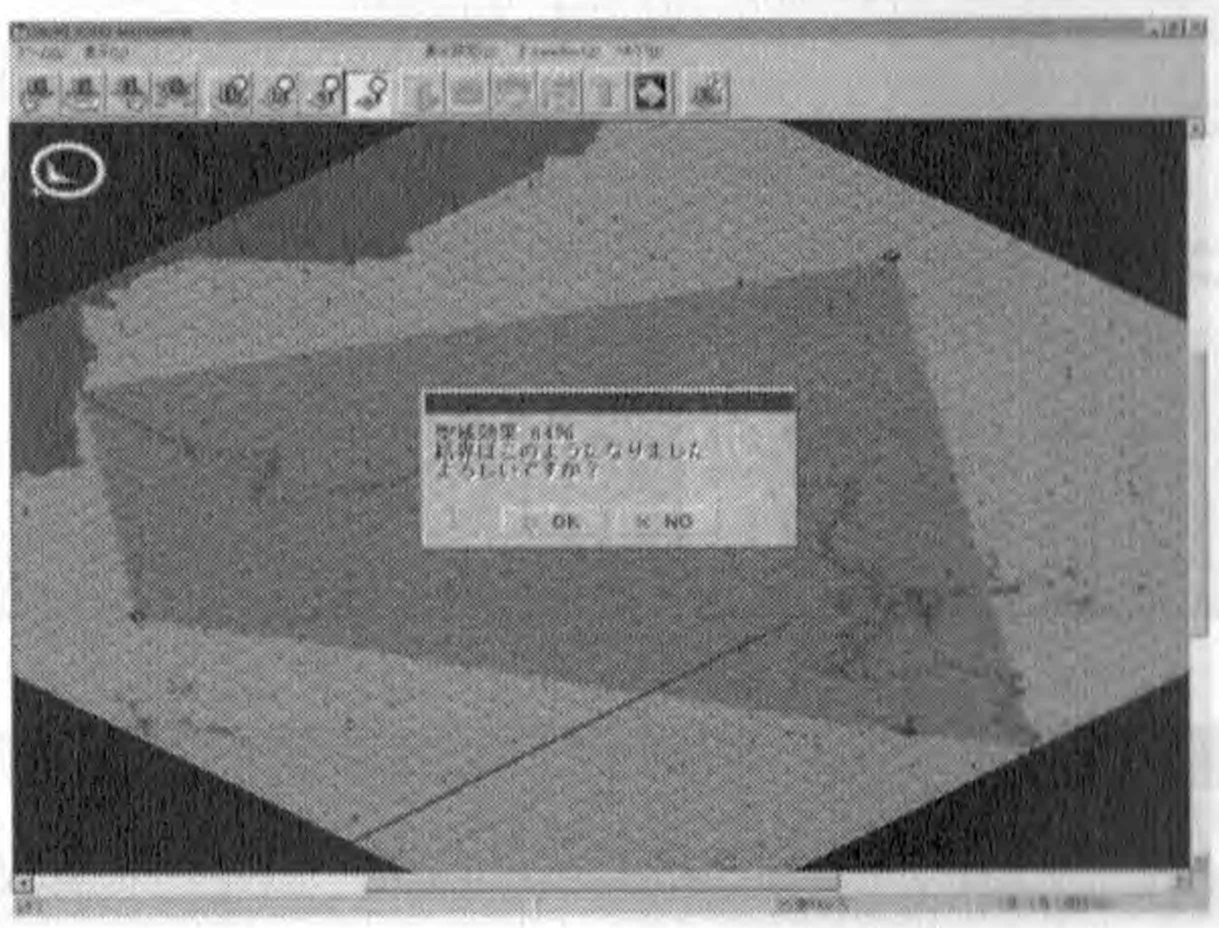


卍



仏塔

このゲームでは、「鳥居」「卍」「仏塔」そして「川の両端」を結んだ線で出来上がる五角形の中を結界の中、聖域と呼び、最も発展しやすい土地としています。ですから、この聖域の中にある建物は、発展しやすく、この都市の中心的存在になりやすくなっています。



鳥居などを建設する位置は、あなた自身が決めることが出来ますから、聖域の場所はあなた自身で選べることになります。都市の中心的位置をどこに設けたいか、よく考えて設置して下さい。

尚、聖域は狭いほど効果が高く、広いほど効果が薄くなります。あまり巨大な結界にしてしまうと、ほとんど効果がなくなってしまうので、注意して下さい。

建物一覧

一覧の見方

名称：建築時に出てくる建物の名称となります。

種類：建築時の分類アイコンに対応している種類項目となります。

価格：建築に対する価格です。土地代は含みません。

必要道幅：必要隣接道幅ルールを採用した時の、その建物の必要道幅です。

地価上昇：その建物によるその近隣の地価上昇効果を表します。

公害効果：その建物によるその近隣の公害状況の効果を表します。

犯罪効果：その建物によるその近隣の犯罪状況の効果を表します。

自主属性：風水モード時の、その建物の自主的属性です。

吉方位：風水モード時の、その建物における最も良い全体方位を表します。

小吉方位：風水モード時の、その建物における割と良い全体方位を表します。

○×について

地価上昇，公害効果，犯罪効果は、それぞれ○×で表しています。

○	ほんのわずかに良化。
○○	割と良い影響を与える。
○○○	とても良い影響を与える。
×	ほんのわずかに悪化。
××	悪化。
×××	非常に悪影響を与える。

なお、地価上昇における「良化」とは、地価の上昇。

公害効果における「良化」とは、環境汚染の緩和。

犯罪効果における「良化」とは、犯罪件数の減少。

を、それぞれ意味します。

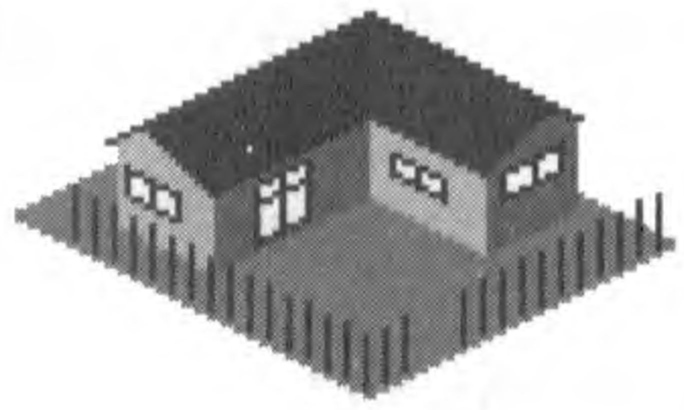
建物一覧

一戸住宅

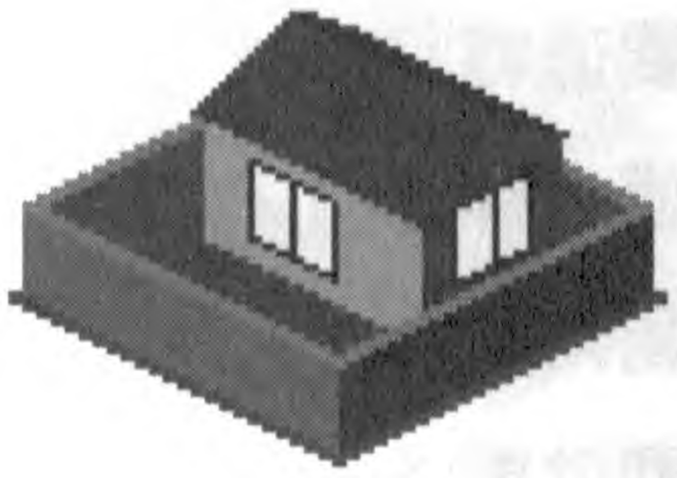
名称:民家
種類:一戸住宅
価格:1250万
居住者数:5
必要道幅:0
地価上昇:×
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



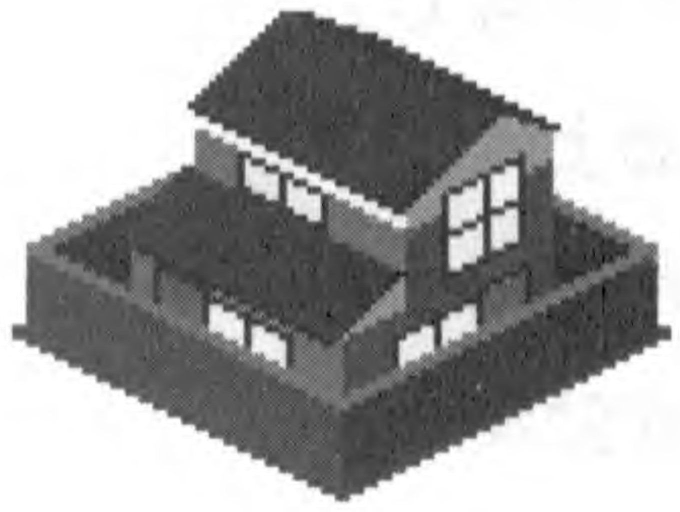
名称:柵張りハウス
種類:一戸住宅
価格:2000万
居住者数:15
必要道幅:0
地価上昇:×
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



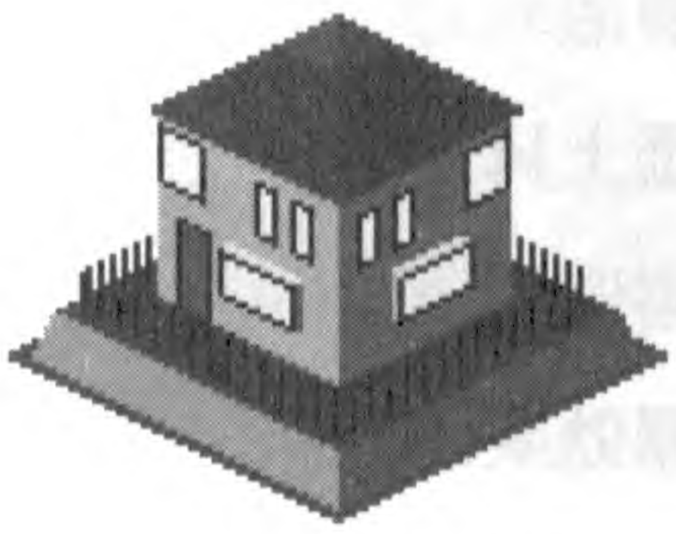
名称:バラックハウス
種類:一戸住宅
価格:2400万
居住者数:6
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



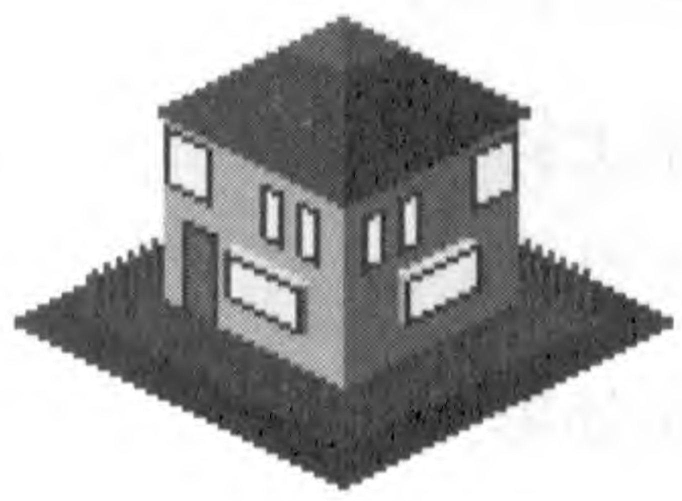
名称:旧型一戸建て
種類:一戸住宅
価格:3000万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



名称:建売Ⅰ型
種類:一戸住宅
価格:3200万
居住者数:15
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



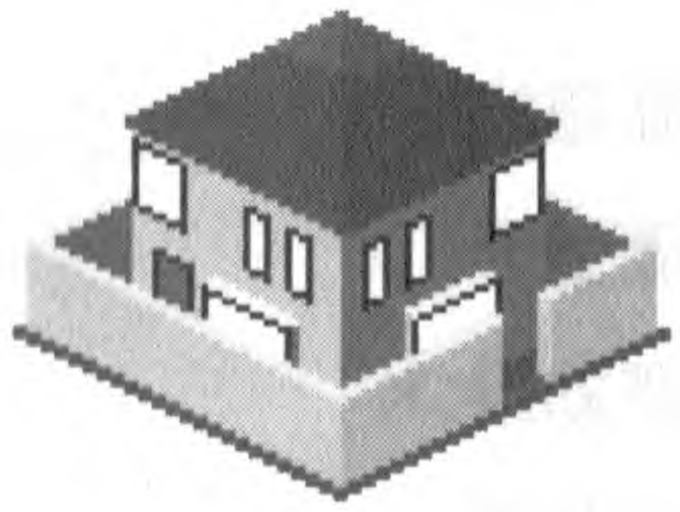
名称:建売Ⅱ型
種類:一戸住宅
価格:3400万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



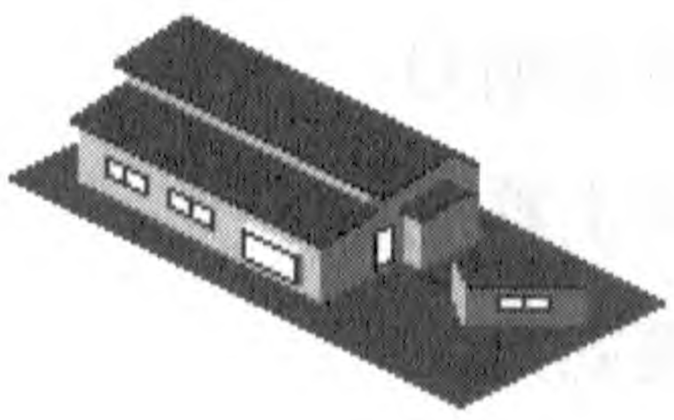
名称:旧型住宅
種類:一戸住宅
価格:3600万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



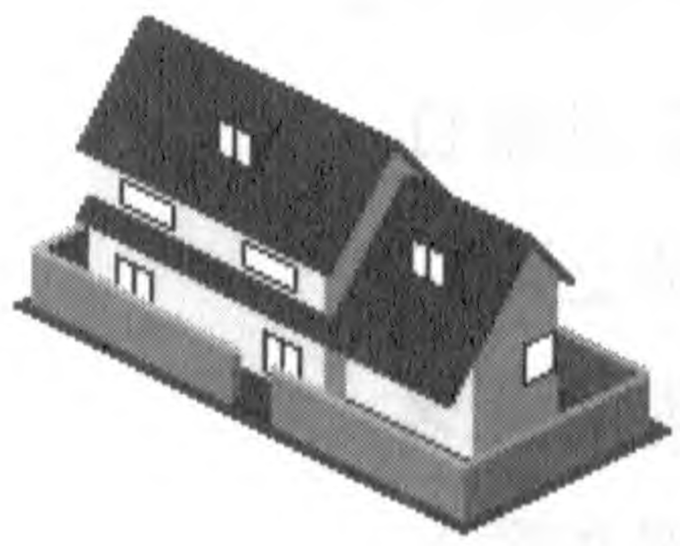
名称:建売Ⅲ型
種類:一戸住宅
価格:4000万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



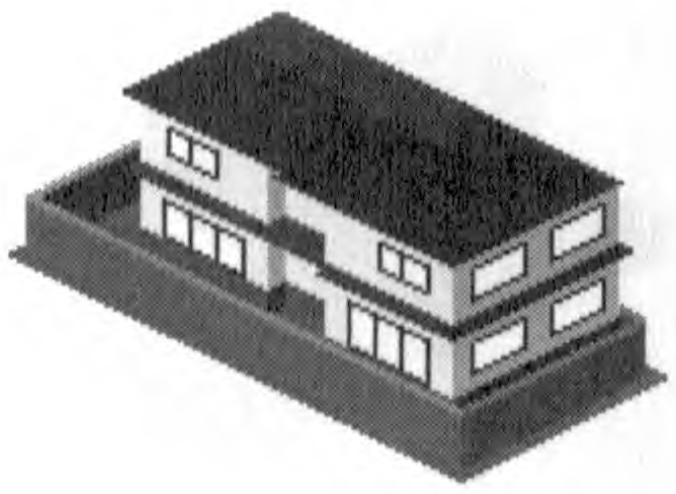
名称:平屋
種類:一戸住宅
価格:5000万
居住者数:15
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



名称:三階建て住宅
種類:一戸住宅
価格:7500万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



名称:二世帯住宅Ⅱ型
種類:一戸住宅
価格:1億0000万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



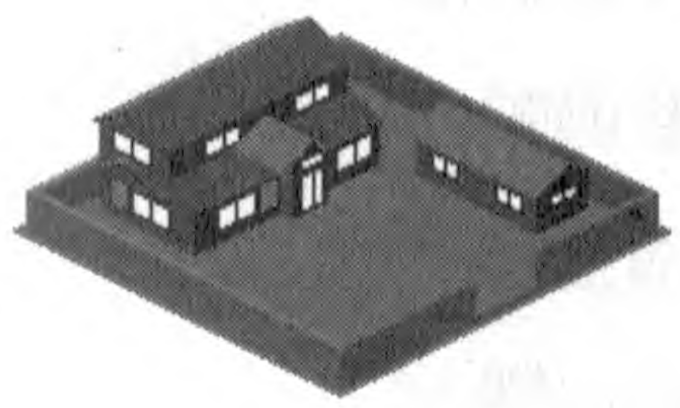
名称:池付き住宅
種類:一戸住宅
価格:1億5000万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



名称:二世帯住宅Ⅰ型
種類:一戸住宅
価格:2億0000万
居住者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西



名称:旧家
種類:一戸住宅
価格:2億5000万
居住者数:7
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西

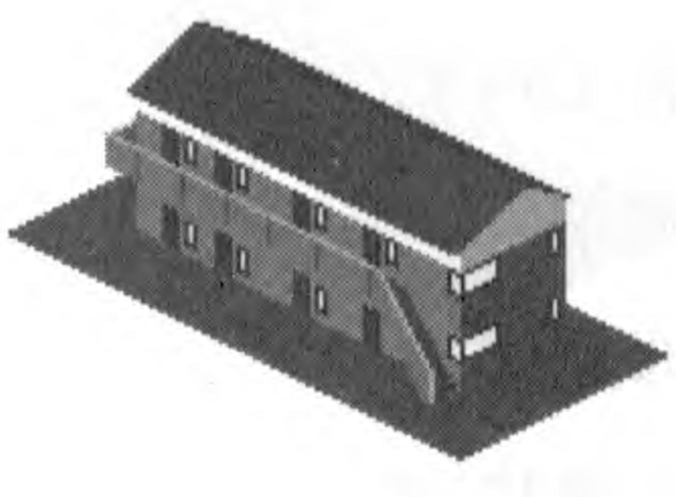


名称:大豪邸
種類:一戸住宅
価格:5億0000万
居住者数:30
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:南西

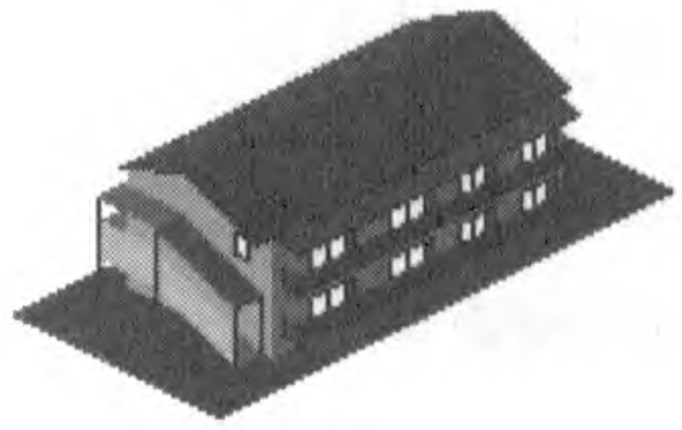


集合住宅

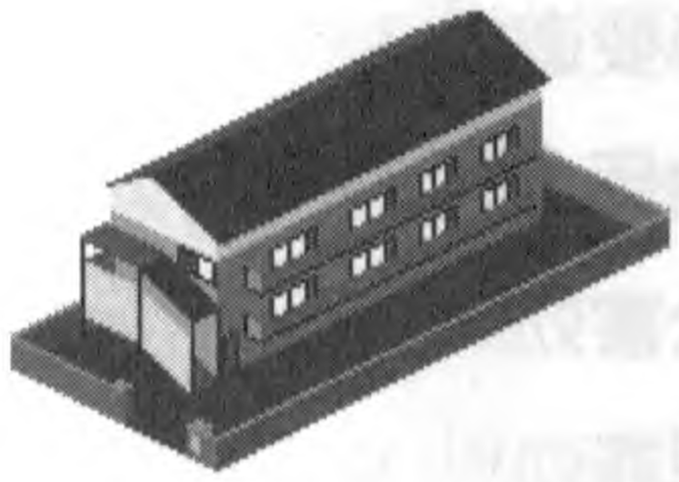
名称:高天井アパート
種類:集合住宅
価格:1億0000万
居住者数:30
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 西
小吉方位:南



名称:アパート
種類:集合住宅
価格:1億5000万
居住者数:35
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:北 / 西
小吉方位:南



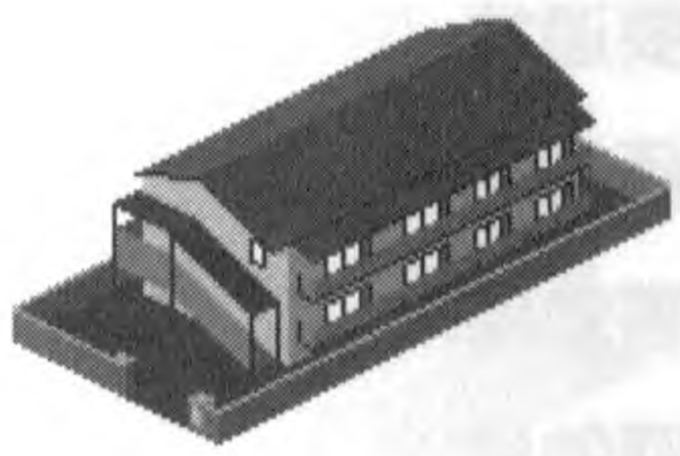
名称:メゾンドアパート
種類:集合住宅
価格:2億0000万
居住者数:35
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:北 / 西
小吉方位:南



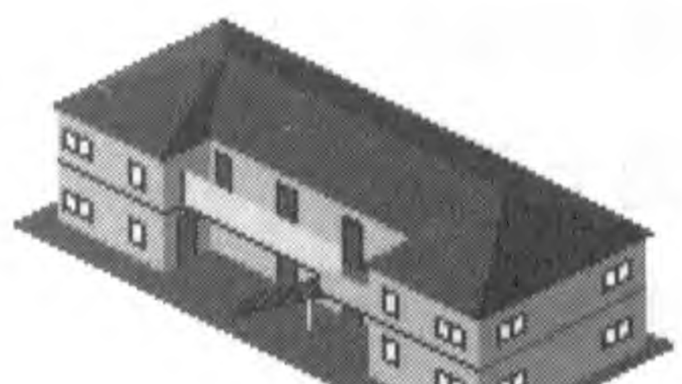
名称:カラフルなアパート
種類:集合住宅
価格:2億5000万
居住者数:40
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 西
小吉方位:南



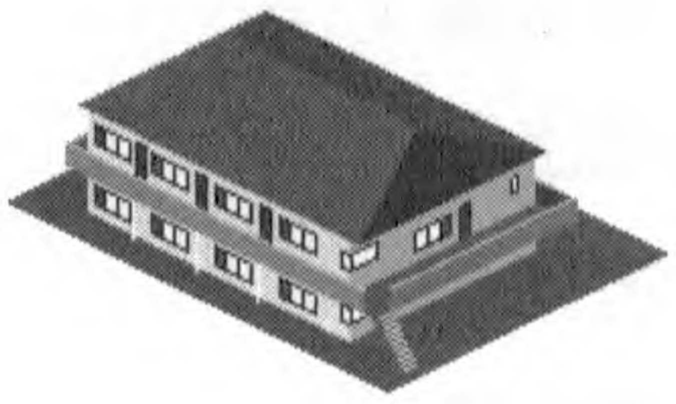
名称:ファンキーなアパート
種類:集合住宅
価格:3億0000万
居住者数:50
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 西
小吉方位:南



名称:おしゃれなコーポ
種類:集合住宅
価格:3億2000万
居住者数:50
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:なし



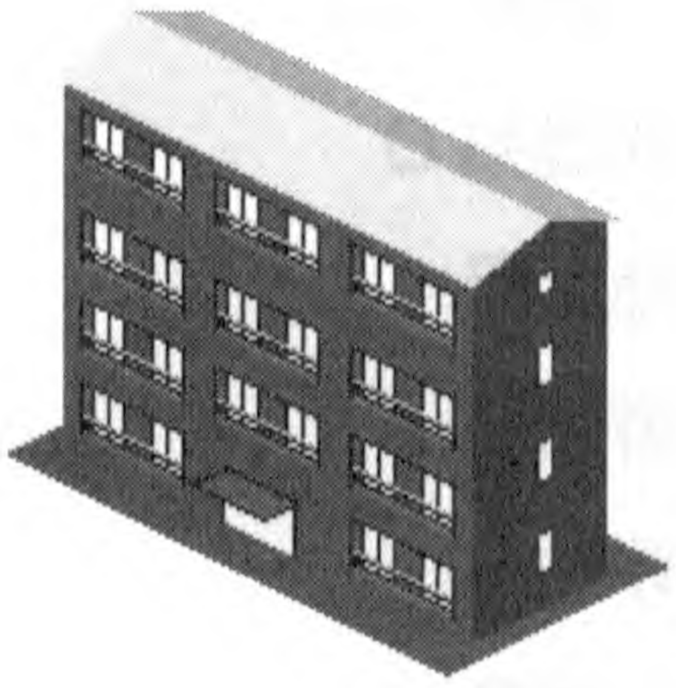
名称:高級コーポ
種類:集合住宅
価格:3億5000万
居住者数:70
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:なし



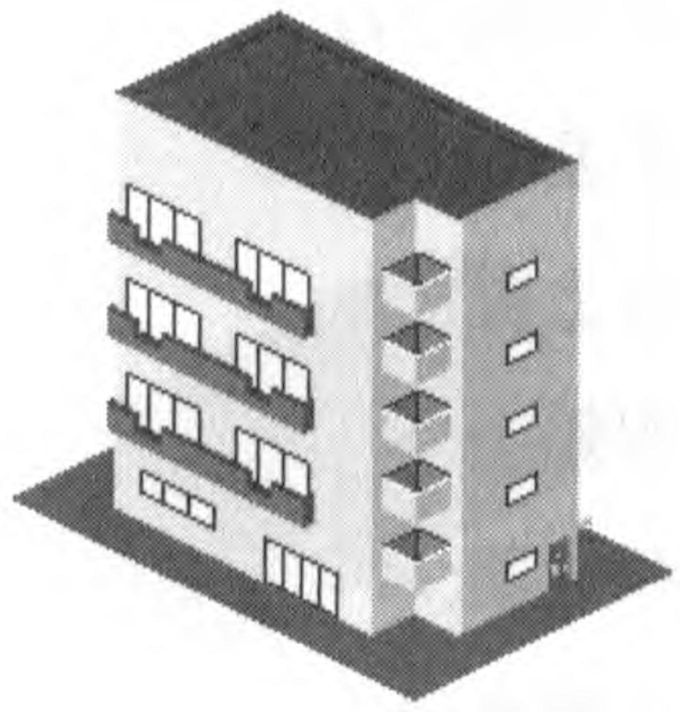
名称:駐車場付きコーポ
種類:集合住宅
価格:4億0000万
居住者数:80
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:北 / 北東 / 東
小吉方位:なし



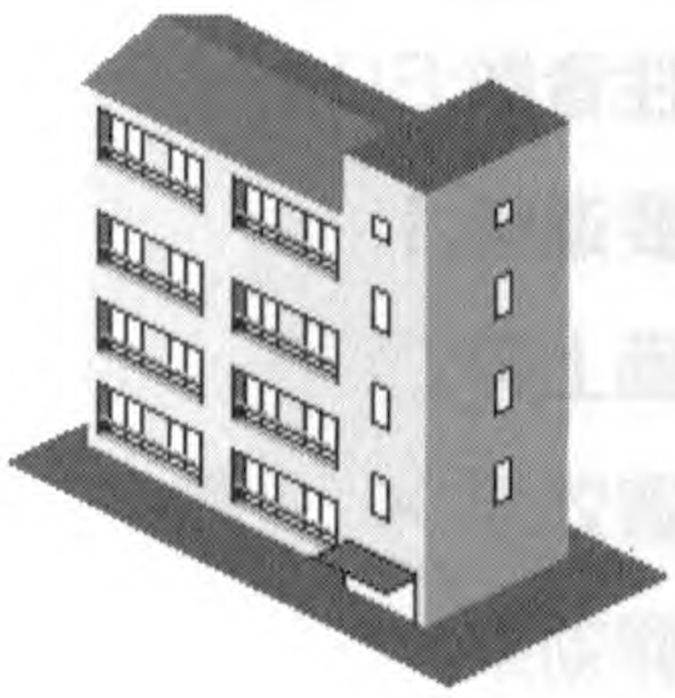
名称:ワンルームマンション
種類:集合住宅
価格:5億0000万
居住者数:150
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



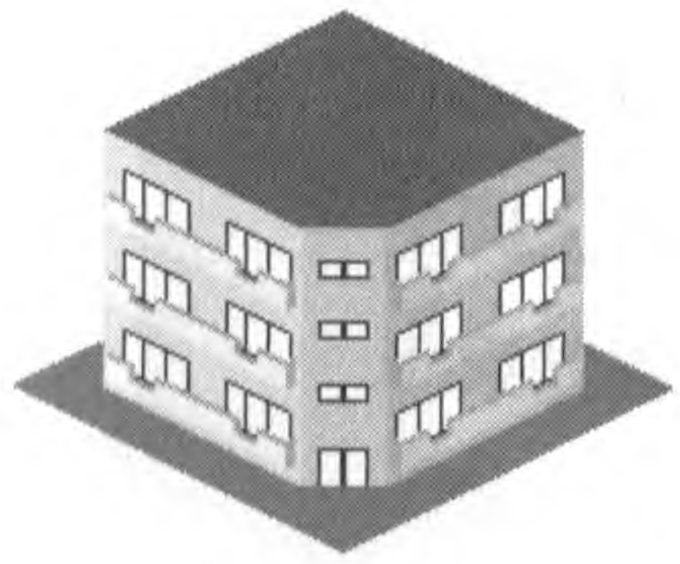
名称:旧型マンション
種類:集合住宅
価格:6億0000万
居住者数:150
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



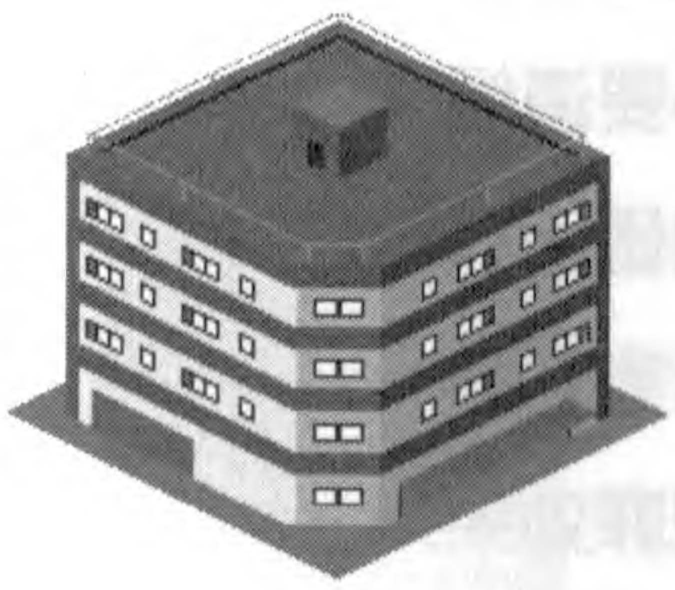
名称:マンション
種類:集合住宅
価格:7億0000万
居住者数:180
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



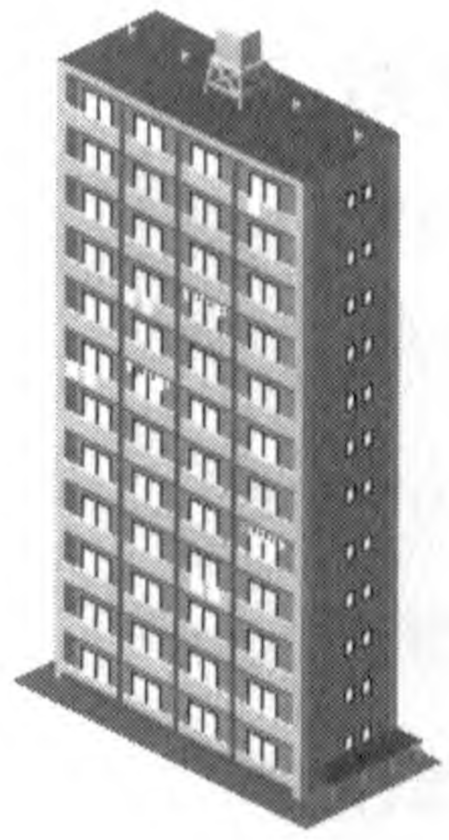
名称:住宅ビル
種類:集合住宅
価格:10億0000万
居住者数:160
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



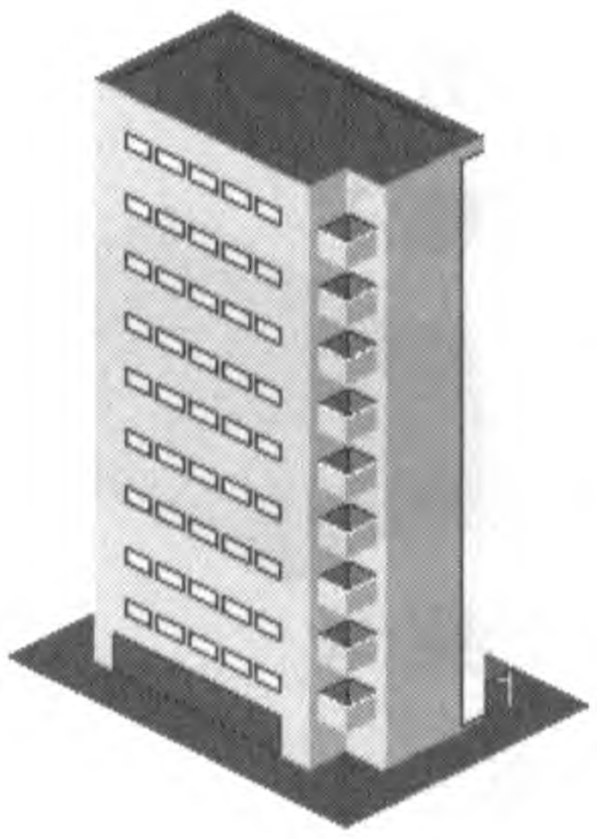
名称:地下駐車場マンション
種類:集合住宅
価格:13億0000万
居住者数:200
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



名称:団地
種類:集合住宅
価格:15億0000万
居住者数:400
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



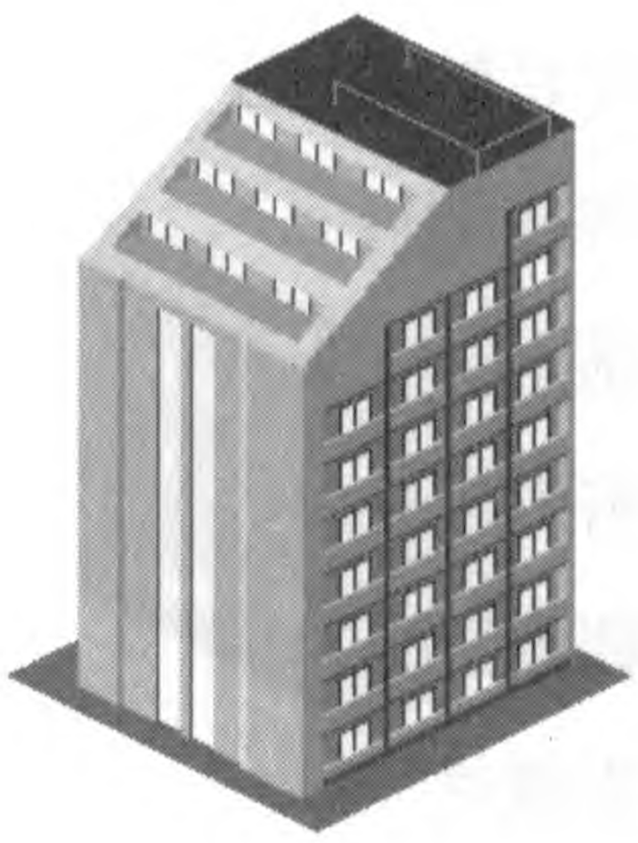
名称:高層マンション
種類:集合住宅
価格:30億0000万
居住者数:550
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



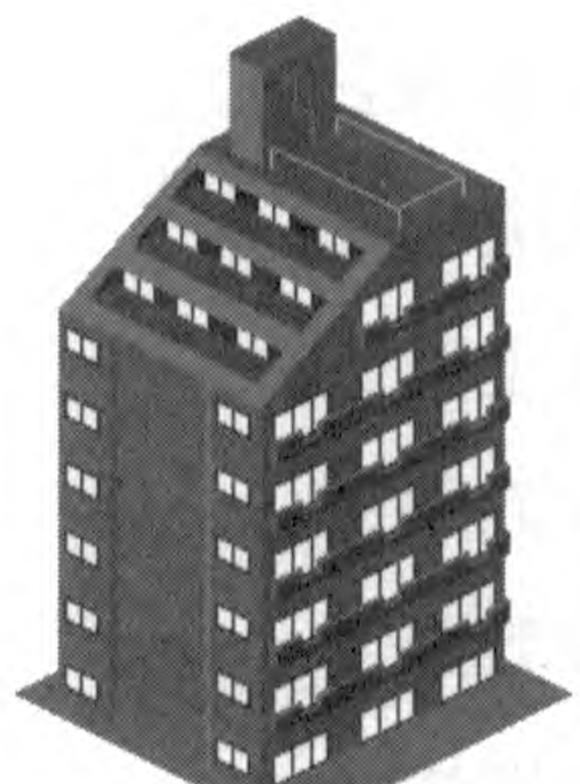
名称:和風マンション
種類:集合住宅
価格:40億0000万
居住者数:600
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



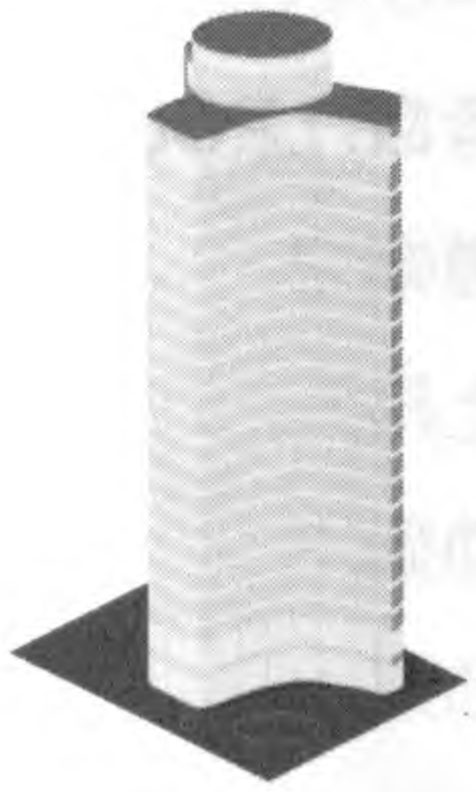
名称:新婚向けマンション
種類:集合住宅
価格:75億0000万
居住者数:750
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



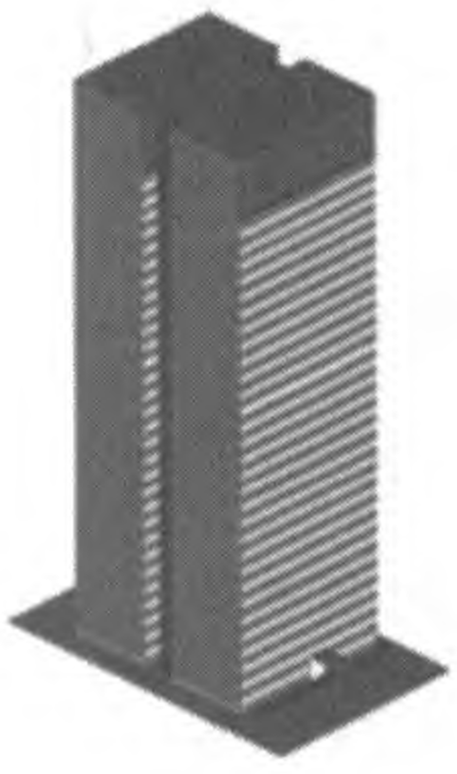
名称:高級マンション
種類:集合住宅
価格:150億0000万
居住者数:800
必要道幅:1
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:南 / 西
小吉方位:北



名称:超高層マンションβ型
種類:集合住宅
価格:600億0000万
居住者数:3000
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:×
自主属性:金
吉方位:南 / 西
小吉方位:北

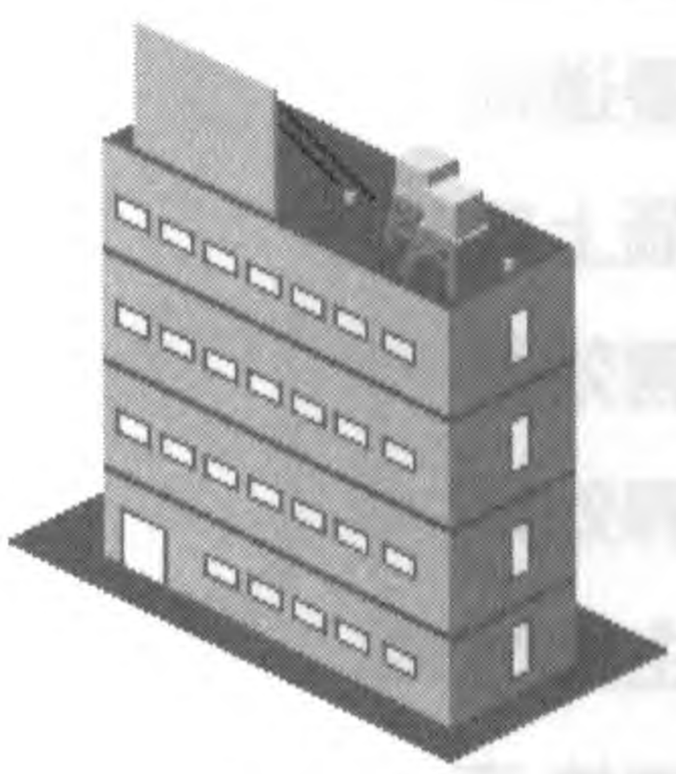


名称:超高層マンションα型
種類:集合住宅
価格:1800億0000万
居住者数:6000
必要道幅:3
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:×××
自主属性:木
吉方位:南 / 西
小吉方位:北

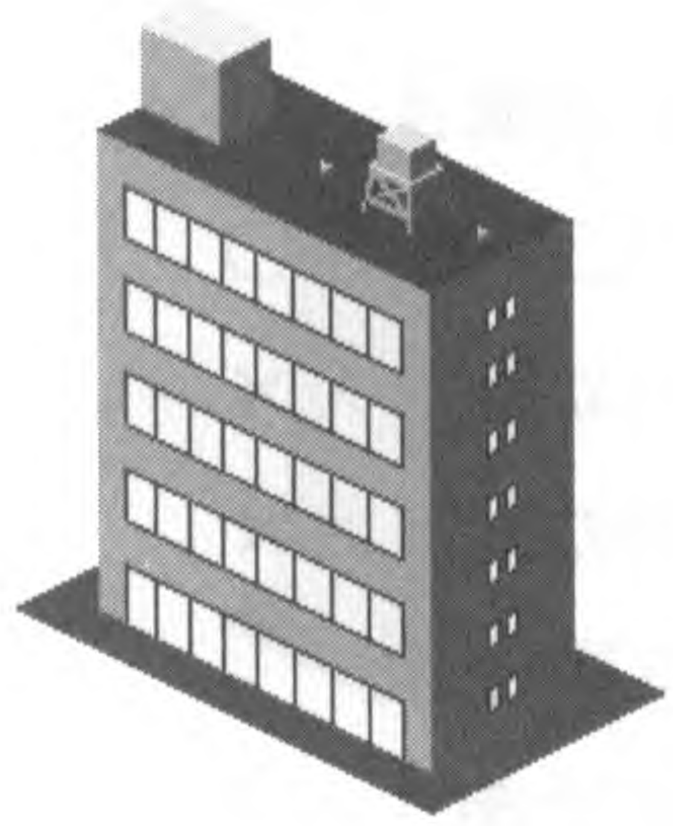


オフィスビル

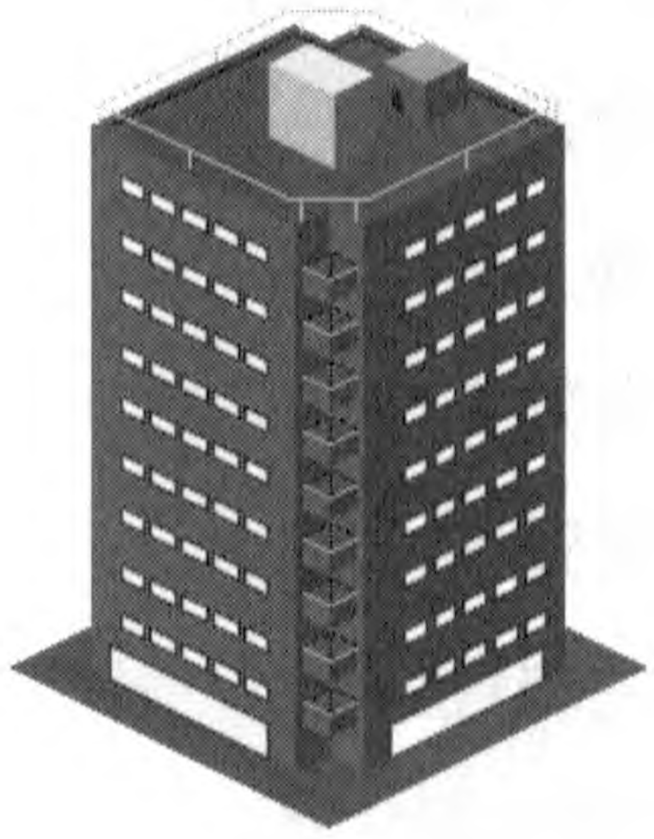
名称:小オフィスビル
種類:オフィスビル
価格:10億0000万
労働者数:200
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



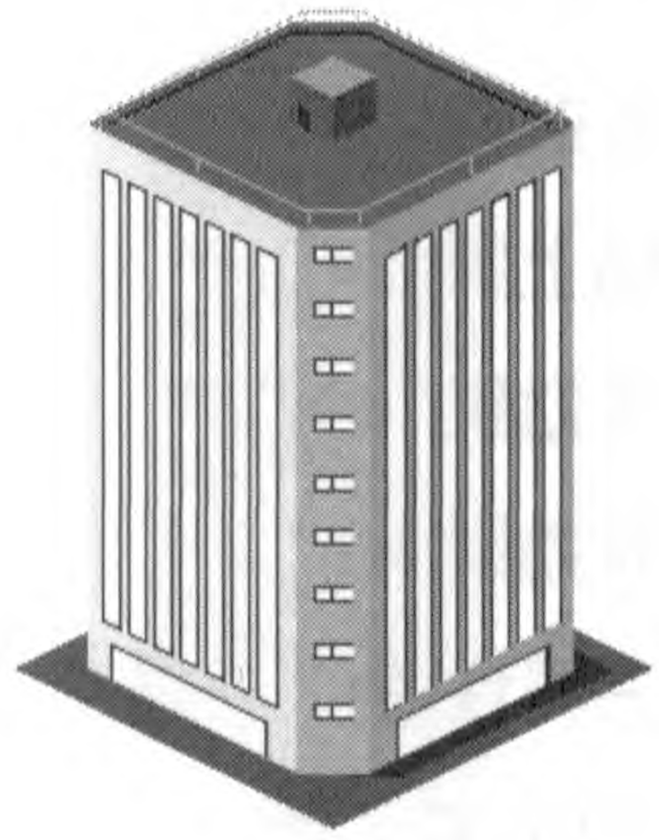
名称:5階建てオフィスビル
種類:オフィスビル
価格:15億0000万
労働者数:300
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



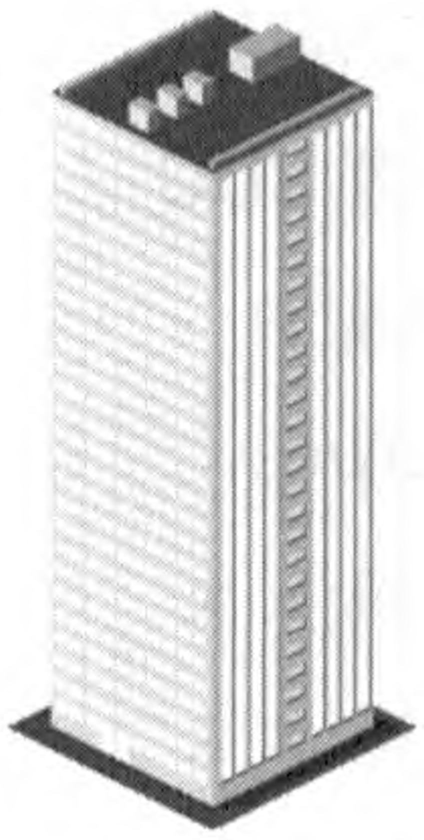
名称:テナントオフィスビル
種類:オフィスビル
価格:30億0000万
労働者数:1000
必要道幅:2
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



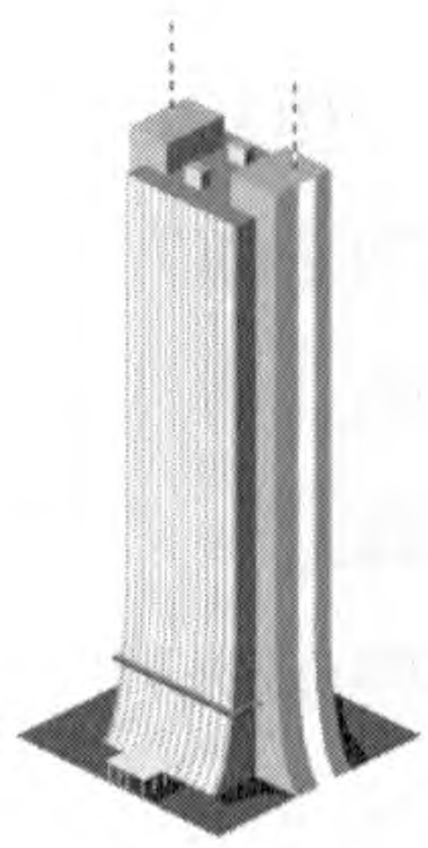
名称:ちょっといいオフィスビル
種類:オフィスビル
価格:40億0000万
労働者数:1200
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:金
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



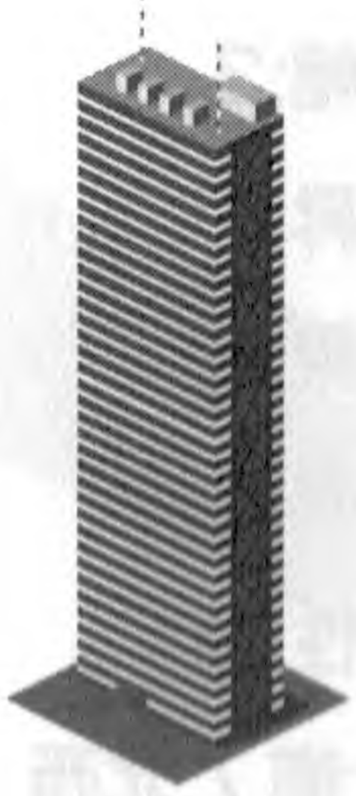
名称:重オフィスビルβ型
種類:オフィスビル
価格:750億0000万
労働者数:8000
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×××
犯罪効果:×××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



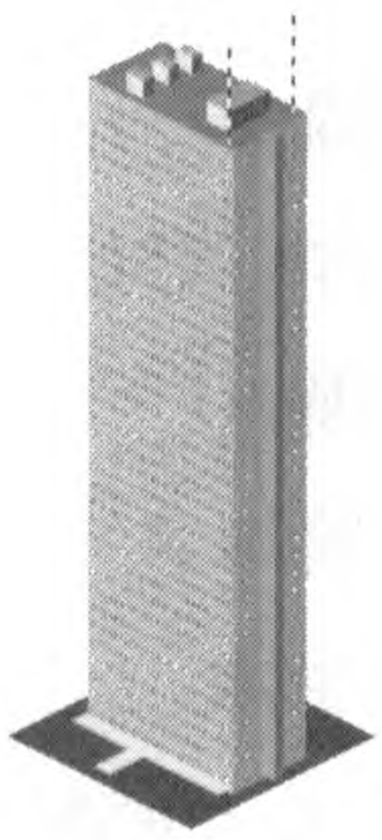
名称:高層ビルⅡ型
種類:オフィスビル
価格:1000億0000万
労働者数:3000
必要道幅:3
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



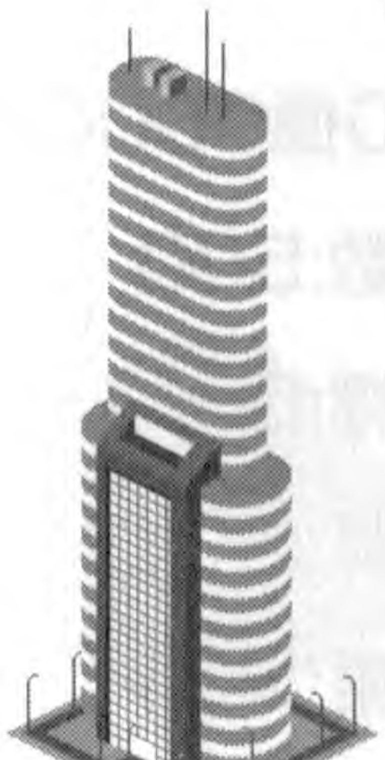
名称:高層ビルⅢ型
種類:オフィスビル
価格:1500億0000万
労働者数:4000
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



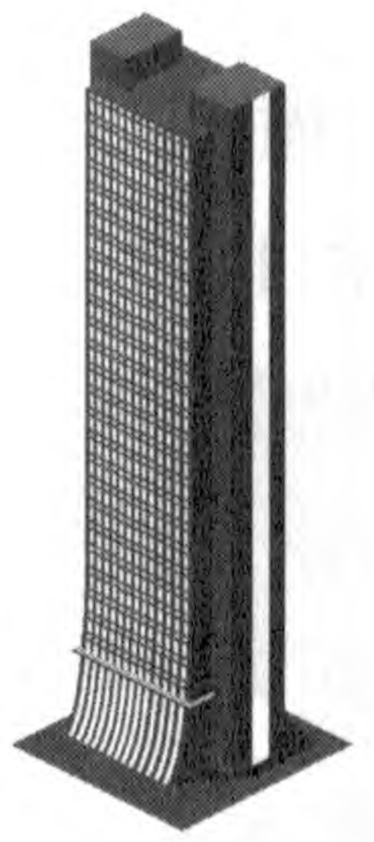
名称:高層ビルⅠ型
種類:オフィスビル
価格:2000億0000万
労働者数:6000
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



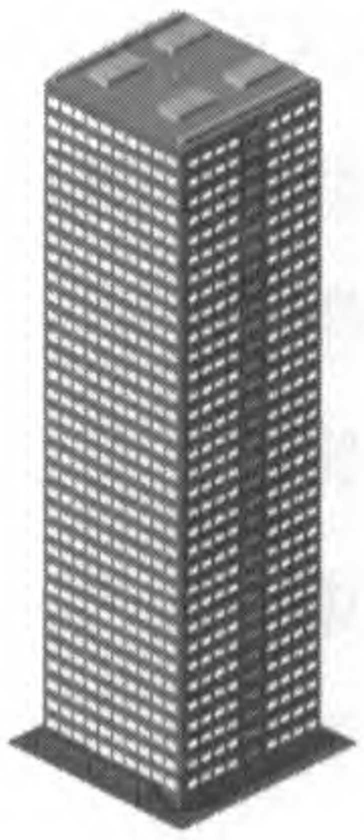
名称:おしゃれなオフィスビル
種類:オフィスビル
価格:2500億0000万
労働者数:3000
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:水
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



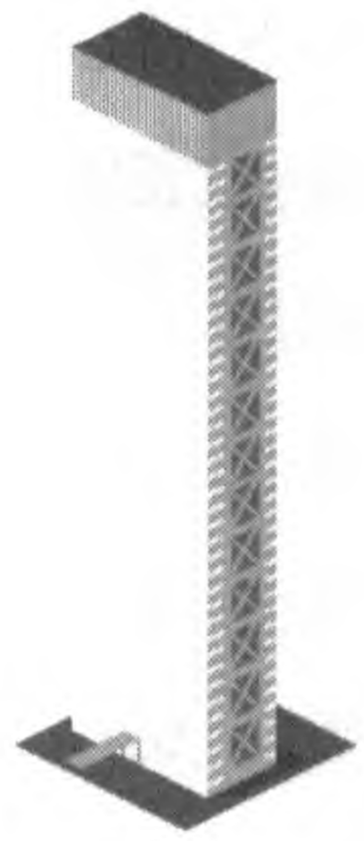
名称:高層ビルγ型
種類:オフィスビル
価格:3200億0000万
労働者数:5800
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西



名称:重オフィスビルα型
種類:オフィスビル
価格:3500億0000万
労働者数:12500
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西

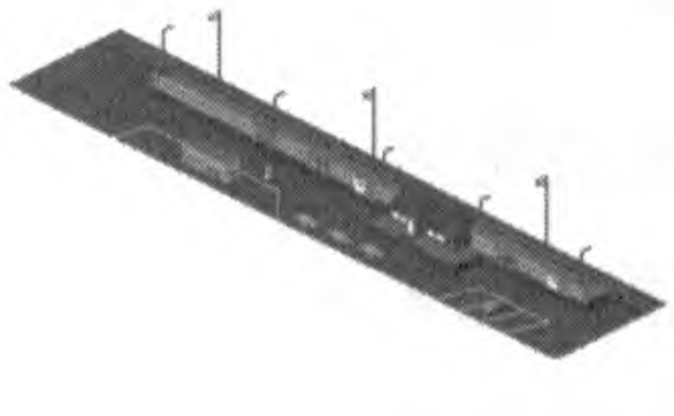


名称:超高層オフィスビル
種類:オフィスビル
価格:4000億0000万
労働者数:18000
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:金
吉方位:南 / 北西
小吉方位:西

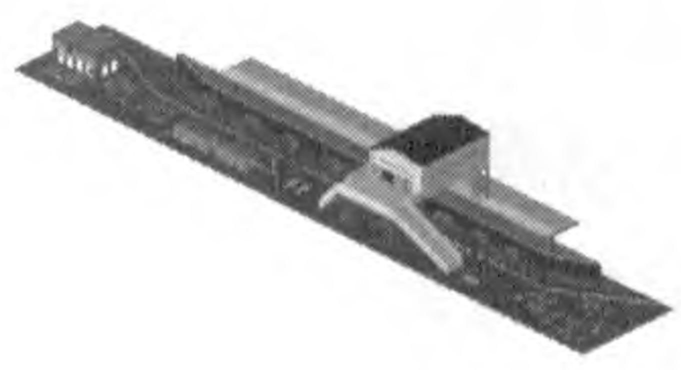


駅

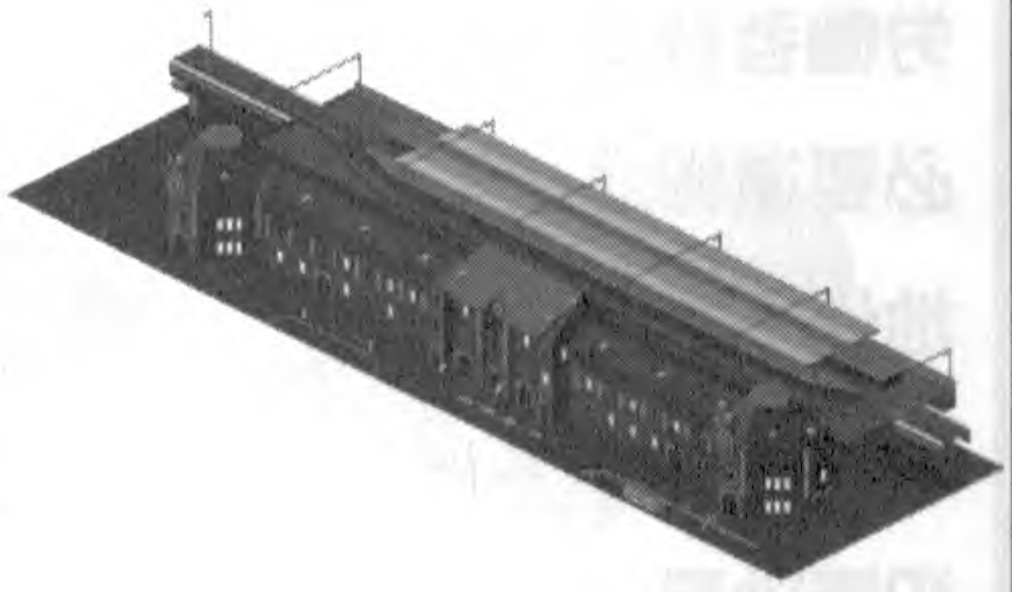
名称:駅
種類:駅
価格:30億0000万
労働者数:150
必要道幅:0
地価上昇:○○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:なし
小吉方位:全方位



名称:乗換駅
種類:駅
価格:50億0000万
労働者数:500
必要道幅:0
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:南西 / 西
小吉方位:北

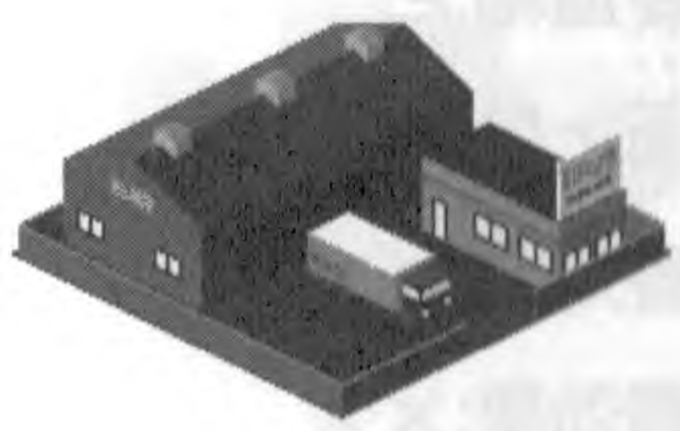


名称:新幹線駅
種類:駅
価格:500億0000万
労働者数:3000
必要道幅:0
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:×××
自主属性:土
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:南



工場

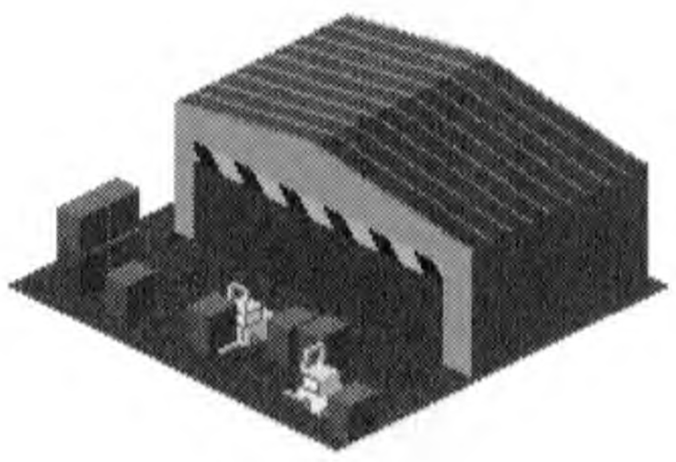
名称:配送センター
種類:工場
価格:1億2000万
労働者数:25
必要道幅:1
地価上昇:×
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:南 / 北西
小吉方位:南東



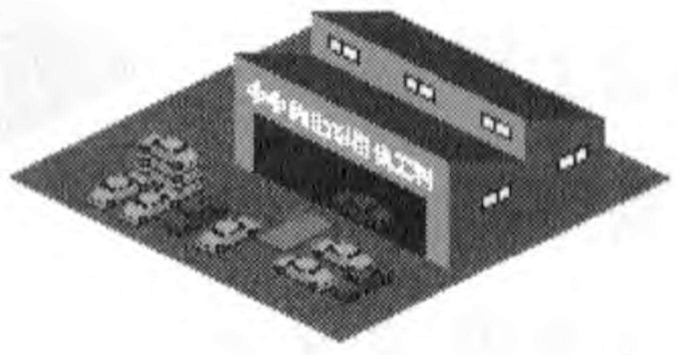
名称:家具工場
種類:工場
価格:2億4000万
労働者数:25
必要道幅:1
地価上昇:×
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:東 / 南西
小吉方位:北東



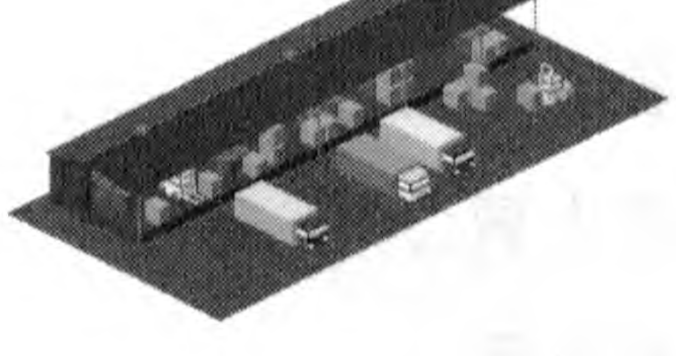
名称:資材工場
種類:工場
価格:2億9000万
労働者数:25
必要道幅:1
地価上昇:×
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:西 / 北西
小吉方位:北東



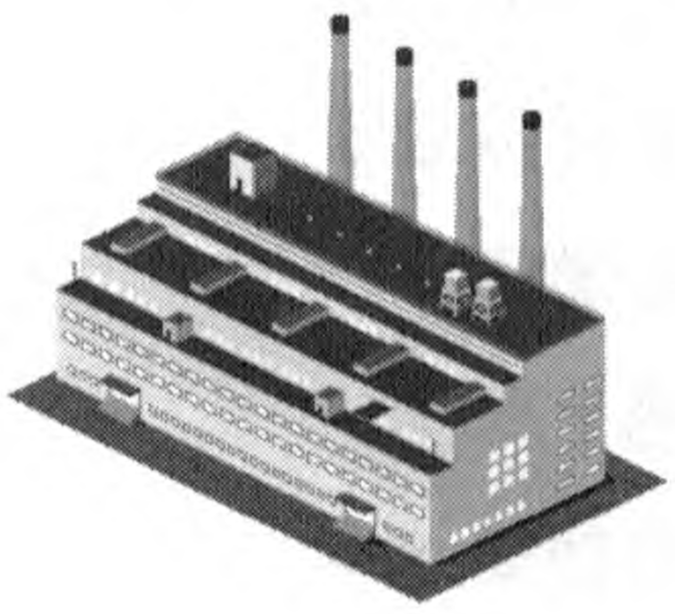
名称:自動車整備工場
種類:工場
価格:12億0000万
労働者数:250
必要道幅:1
地価上昇:××
公害効果:×××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北東 / 南東
小吉方位:なし



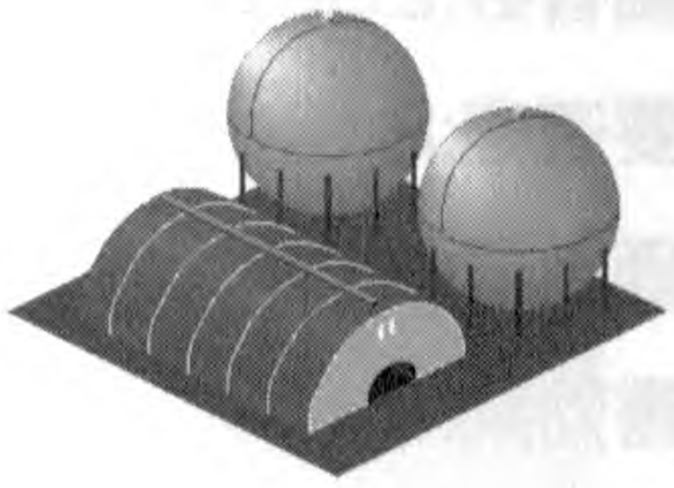
名称:集配センター
種類:工場
価格:35億0000万
労働者数:500
必要道幅:2
地価上昇:×
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:西 / 北西
小吉方位:北東



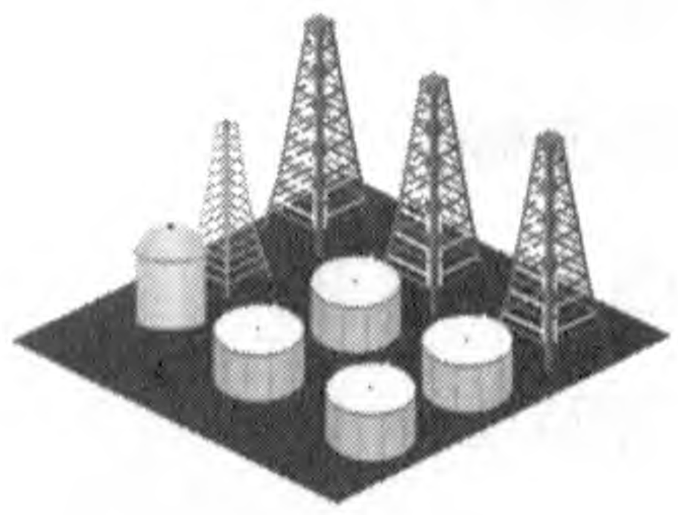
名称:紡績工場
種類:工場
価格:300億0000万
労働者数:3000
必要道幅:2
地価上昇:××
公害効果:×××
犯罪効果:××
自主属性:火
吉方位:東 / 北西
小吉方位:南東



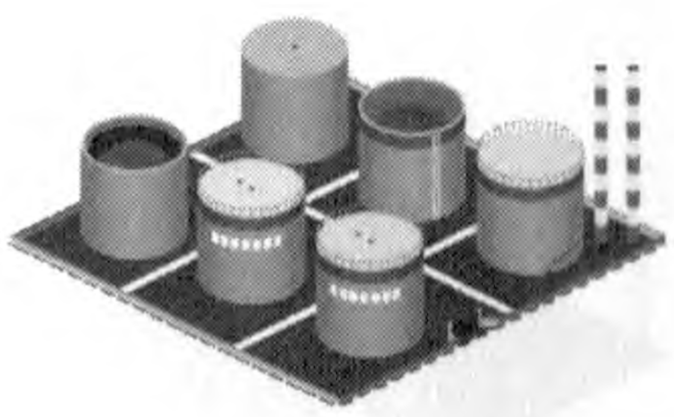
名称:ガスプラント
種類:工場
価格:1000億0000万
労働者数:1000
必要道幅:3
地価上昇:××
公害効果:××
犯罪効果:なし
自主属性:金
吉方位:北 / 北西
小吉方位:南



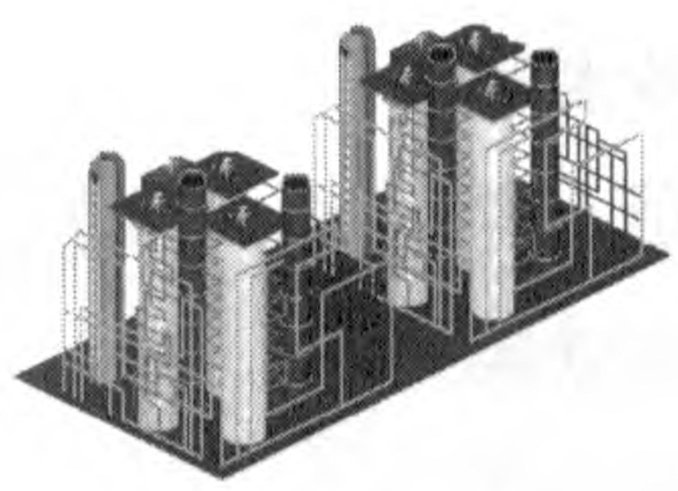
名称:製鉄工場
種類:工場
価格:1500億0000万
労働者数:1700
必要道幅:2
地価上昇:××
公害効果:×××
犯罪効果:××
自主属性:火
吉方位:南西 / 西
小吉方位:北西



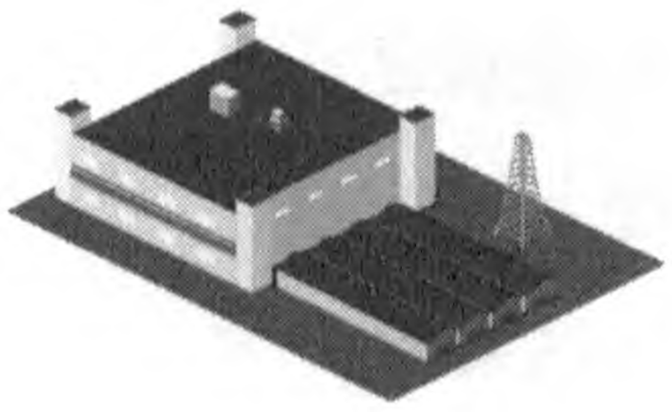
名称:オイルプラント
種類:工場
価格:1500億0000万
労働者数:2000
必要道幅:3
地価上昇:××
公害効果:×
犯罪効果:なし
自主属性:水
吉方位:北 / 南東
小吉方位:南



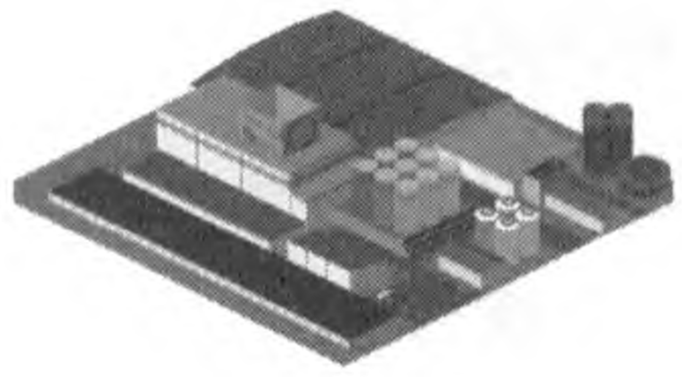
名称:発電プラント
種類:工場
価格:1500億0000万
労働者数:1000
必要道幅:3
地価上昇:××
公害効果:×××
犯罪効果:×
自主属性:水
吉方位:北 / 南西
小吉方位:南東



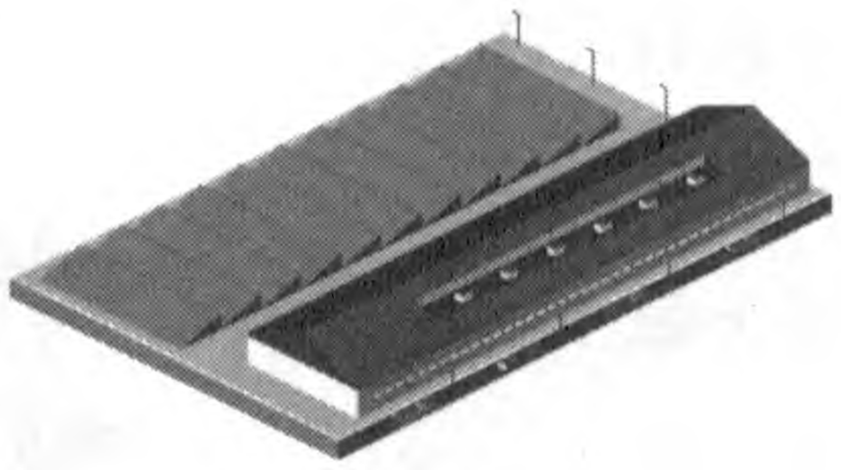
名称:機械部品工場
種類:工場
価格:2000億0000万
労働者数:1600
必要道幅:2
地価上昇:××
公害効果:×××
犯罪効果:×××
自主属性:水
吉方位:北 / 東
小吉方位:南西



名称:ビール工場
種類:工場
価格:2000億0000万
労働者数:2000
必要道幅:2
地価上昇:×
公害効果:×××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北東 / 南西
小吉方位:なし

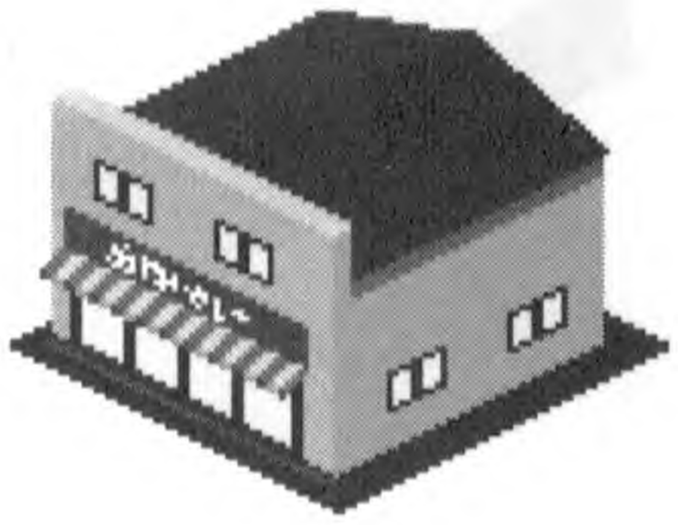


名称:原子力化学工場
種類:工場
価格:8000億0000万
労働者数:4000
必要道幅:3
地価上昇:××
公害効果:○○○
犯罪効果:○○
自主属性:土
吉方位:南東 / 南
小吉方位:なし



飲食店

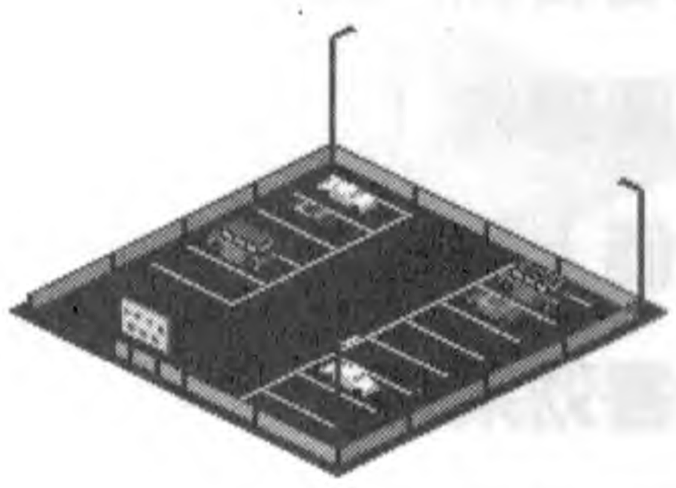
名称:喫茶店
種類:飲食店
価格:2000万
労働者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:金
吉方位:東 / 南
小吉方位:北



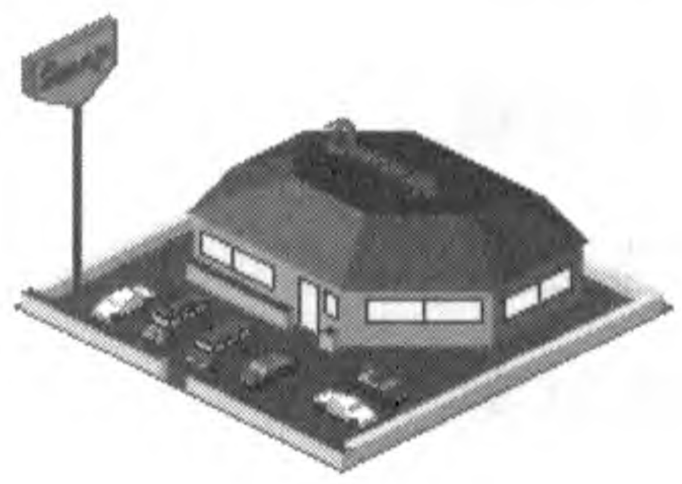
名称:ラーメン屋
種類:飲食店
価格:2500万
労働者数:15
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:南西 / 北西
小吉方位:なし



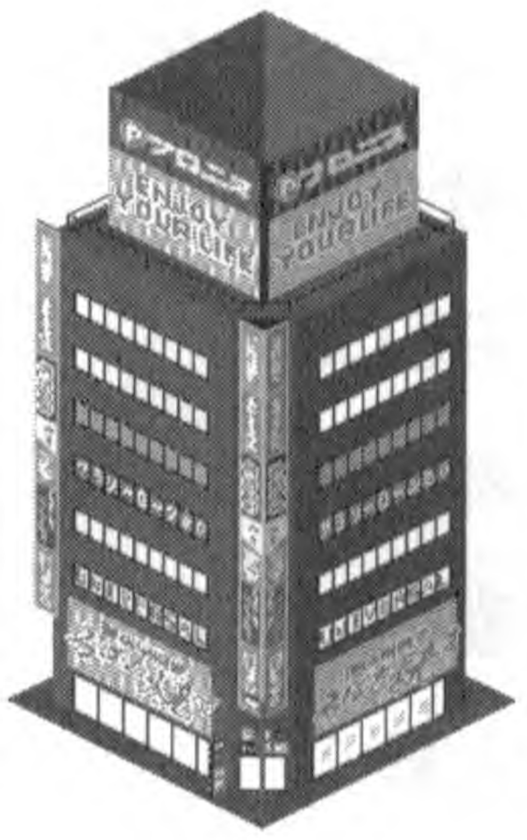
名称:駐車場
種類:飲食店
価格:5000万
労働者数:10
必要道幅:1
地価上昇:なし
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:南 / 北西
小吉方位:なし



名称:ファミリーレストラン
種類:飲食店
価格:4億5000万
労働者数:150
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:南東 / 西
小吉方位:南

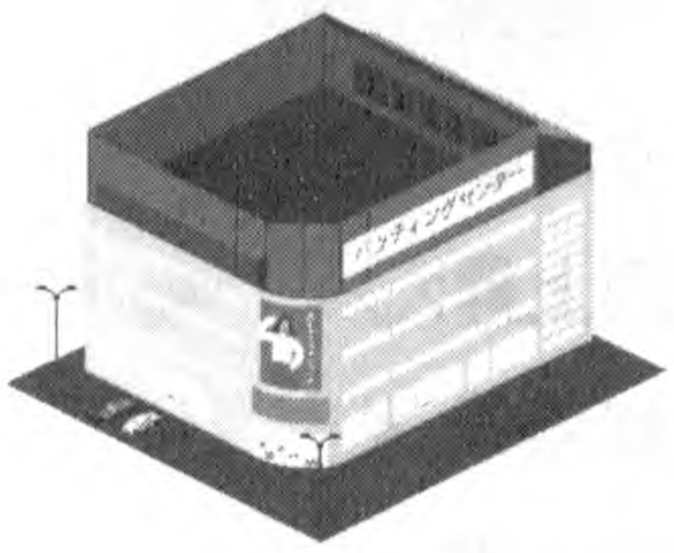


名称:居酒屋
種類:飲食店
価格:10億0000万
労働者数:250
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:×××
自主属性:木
吉方位:北 / 北東
小吉方位:西

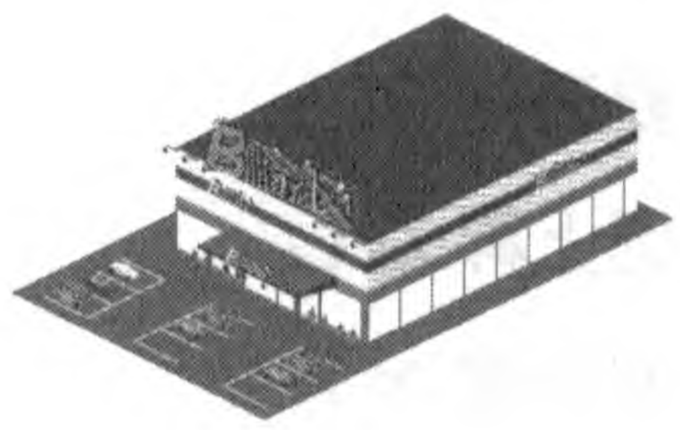


遊技場

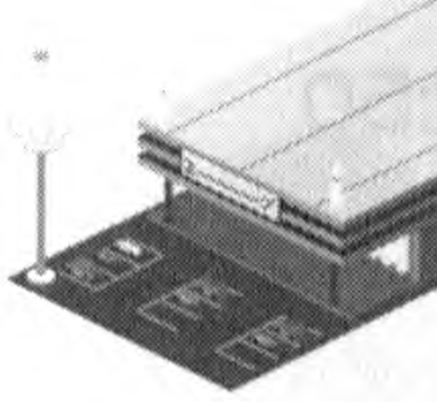
名称:バッティングセンター
種類:遊戯場
価格:12億0000万
来場者数:150
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北東 / 東
小吉方位:北



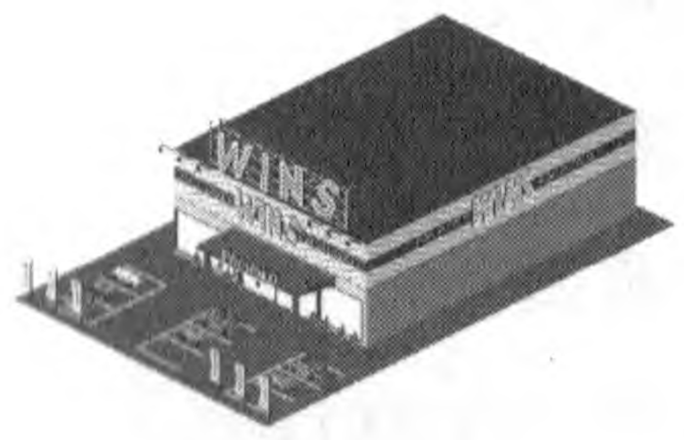
名称:ビリヤード場
種類:遊戯場
価格:15億0000万
来場者数:120
必要道幅:1
地価上昇:×
公害効果:なし
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:東 / 南西
小吉方位:北



名称:ボーリング場
種類:遊戯場
価格:20億0000万
来場者数:150
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:北 / 南
小吉方位:なし



名称:パチンコパーラー
種類:遊戯場
価格:25億0000万
来場者数:300
必要道幅:1
地価上昇:××
公害効果:××
犯罪効果:×××
自主属性:土
吉方位:西 / 北西
小吉方位:北 / 南東



名称:遊園地
種類:遊戯場
価格:400億0000万
来場者数:5000
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:××
犯罪効果:×××
自主属性:金
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:なし

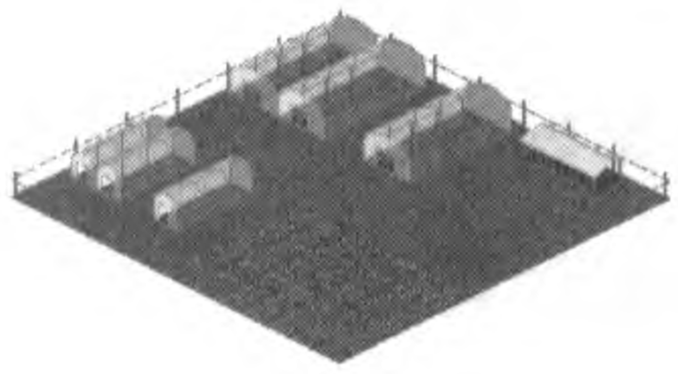


農地

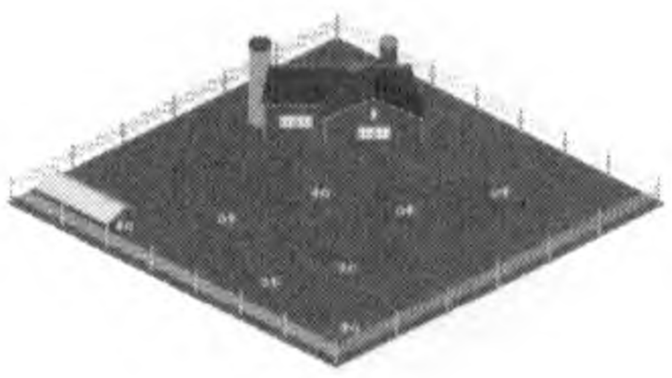
名称:農耕地
種類:農地
価格:10万
労働者数:10
必要道幅:0
地価上昇:なし
公害効果:○
犯罪効果:なし
自主属性:土
吉方位:北東 / 南東
小吉方位:なし



名称:ビニールハウス
種類:農地
価格:5000万
労働者数:50
必要道幅:0
地価上昇:×
公害効果:○
犯罪効果:○○
自主属性:土
吉方位:北東 / 南東
小吉方位:なし

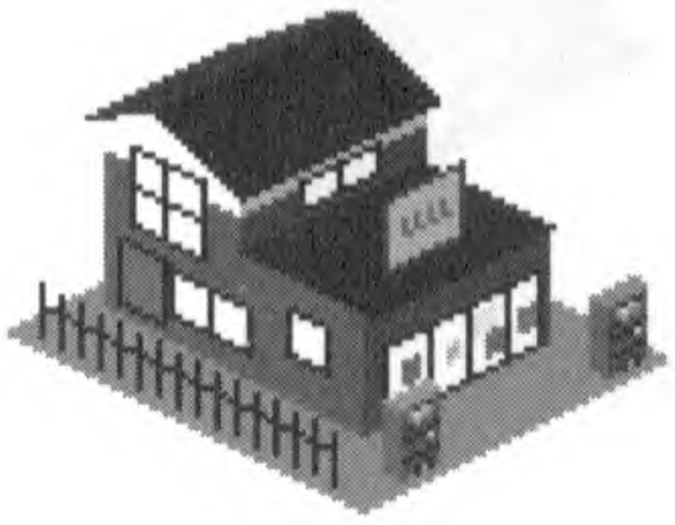


名称:牧場
種類:農地
価格:2億0000万
労働者数:250
必要道幅:0
地価上昇:なし
公害効果:○
犯罪効果:○○
自主属性:土
吉方位:北 / 南西
小吉方位:なし

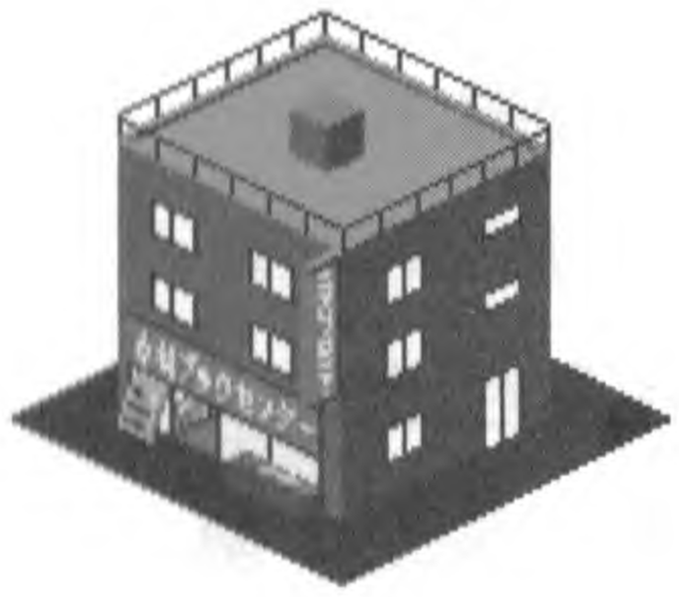


小売り店舗

名称:雑貨屋
種類:小売り店舗
価格:1500万
労働者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:南東 / 南西
小吉方位:なし



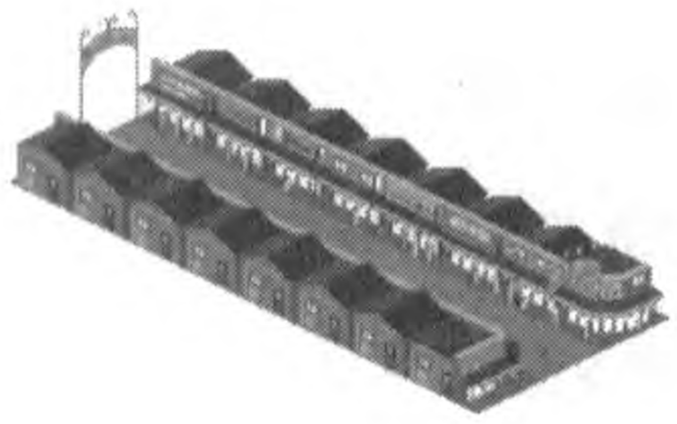
名称:本屋
種類:小売り店舗
価格:3000万
労働者数:30
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:木
吉方位:西 / 北西
小吉方位:南東



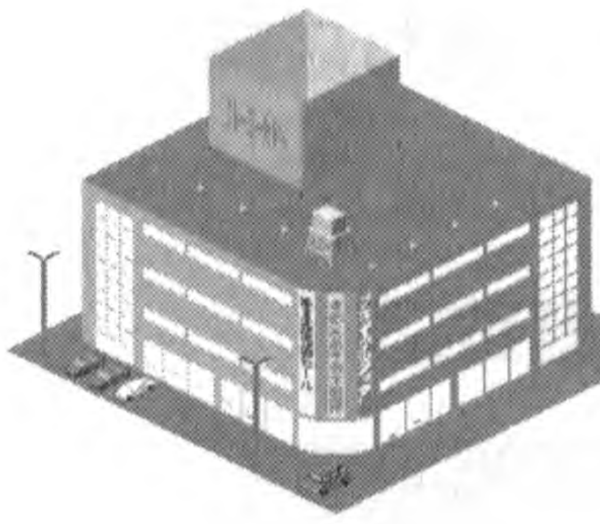
名称:コンビニエンスストア
種類:小売り店舗
価格:3億6000万
労働者数:30
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:南 / 北西
小吉方位:なし



名称:商店街
種類:小売り店舗
価格:10億0000万
労働者数:200
必要道幅:0
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北 / 北東
小吉方位:南西



名称:デパート
種類:小売り店舗
価格:50億0000万
労働者数:200
必要道幅:2
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:×××
自主属性:土
吉方位:南東 / 南
小吉方位:なし

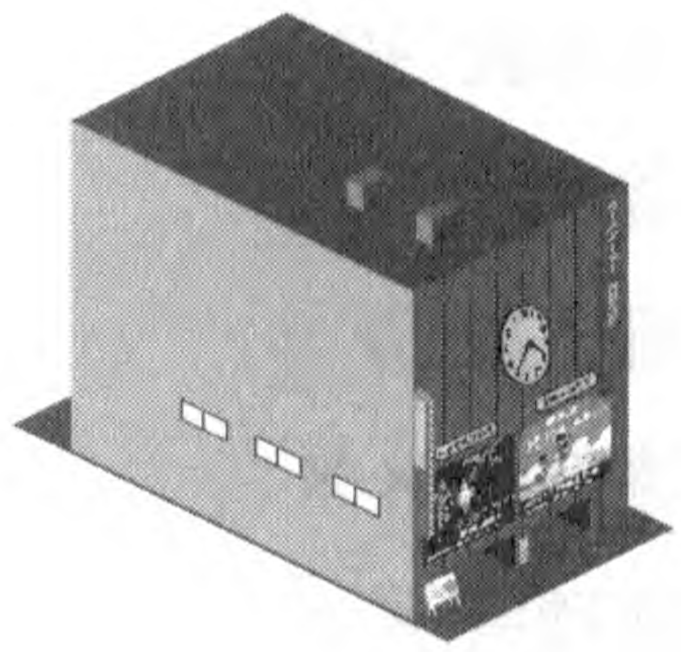


商用建物

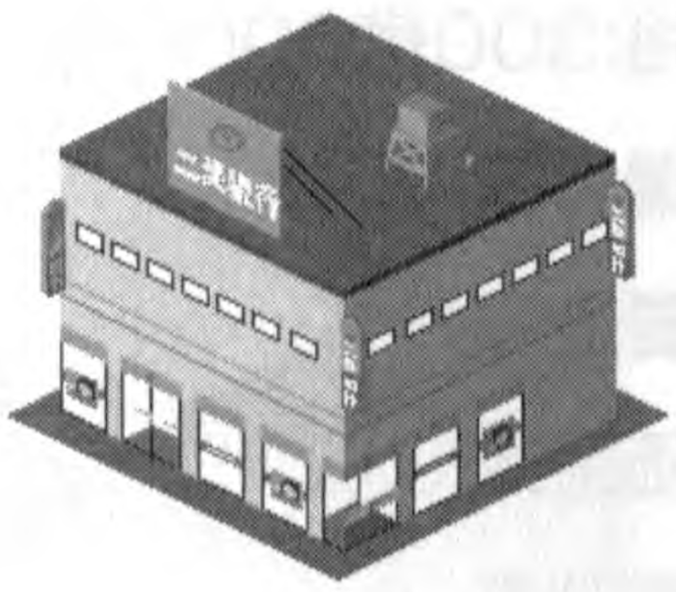
名称:ガソリンスタンド
種類:商用建物
価格:4億0000万
労働者数:30
必要道幅:1
地価上昇:×
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:東 / 西
小吉方位:なし



名称:映画館
種類:商用建物
価格:36億0000万
労働者数:500
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:東 / 南
小吉方位:南西

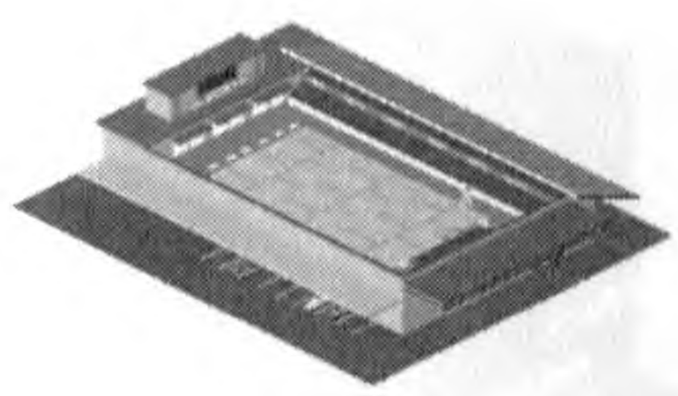


名称:銀行
種類:商用建物
価格:60億0000万
労働者数:50
必要道幅:1
地価上昇:○○
公害効果:なし
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北 / 北西
小吉方位:なし



スポーツ施設

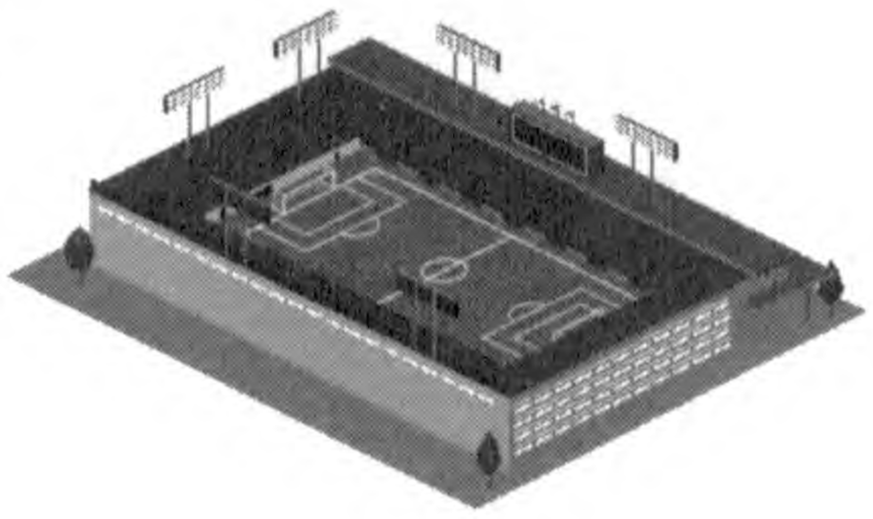
名称:競泳プール
種類:スポーツ施設
価格:5億0000万
来場者数:---
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:○○
犯罪効果:×
自主属性:水
吉方位:東 / 西
小吉方位:なし



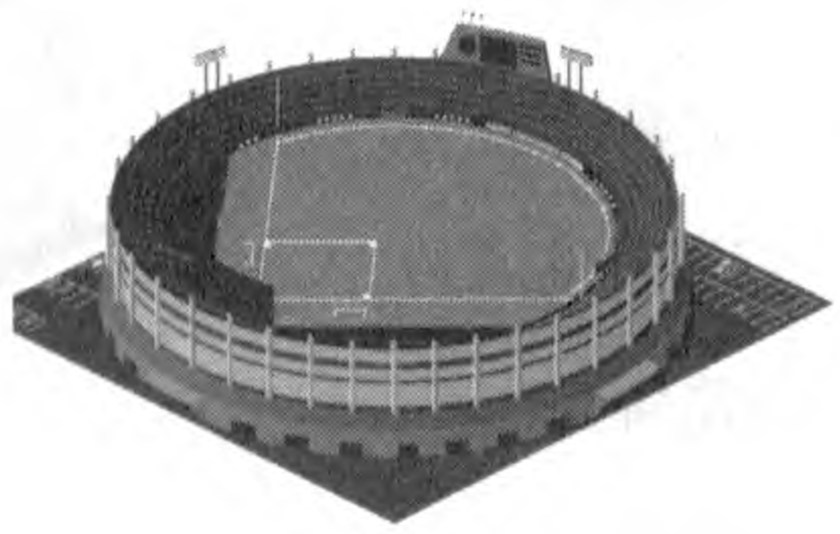
名称:陸上競技場
種類:スポーツ施設
価格:40億0000万
来場者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○
公害効果:○○○
犯罪効果:○○
自主属性:土
吉方位:南東 / 南西
小吉方位:なし



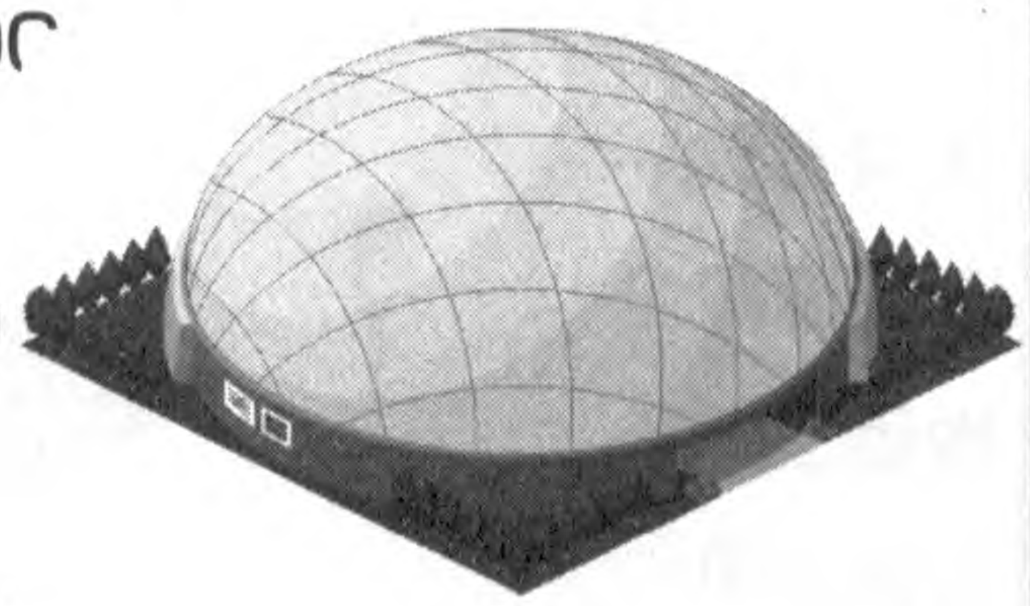
名称:サッカースタジアム
種類:スポーツ施設
価格:84億0000万
来場者数:30000
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北東 / 北西
小吉方位:南東



名称:野球場
種類:スポーツ施設
価格:300億0000万
来場者数:35000
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:水
吉方位:南東 / 南
小吉方位:北西

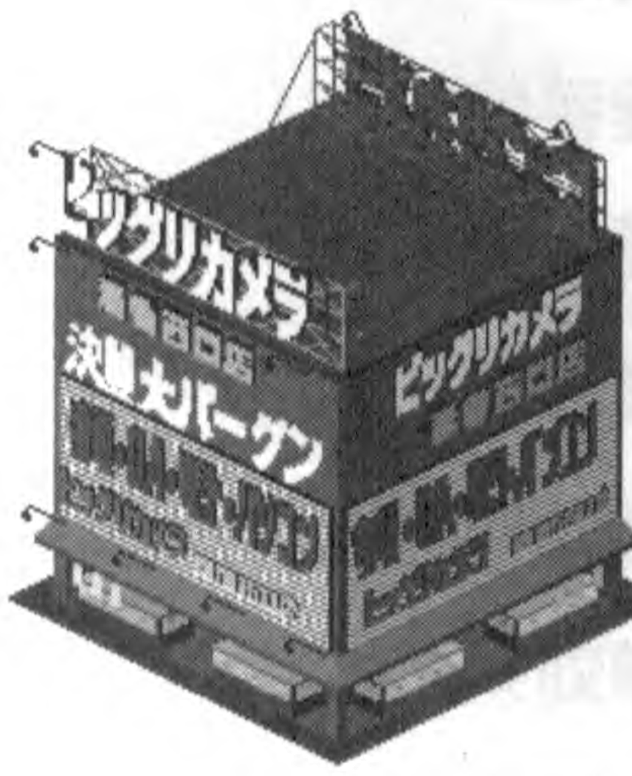


名称:ﾄﾞｰﾑ型野球場
種類:スポーツ施設
価格:600億0000万
来場者数:56000
必要道幅:2
地価上昇:○○○
公害効果:○
犯罪効果:×××
自主属性:水
吉方位:北東 / 南西
小吉方位:なし

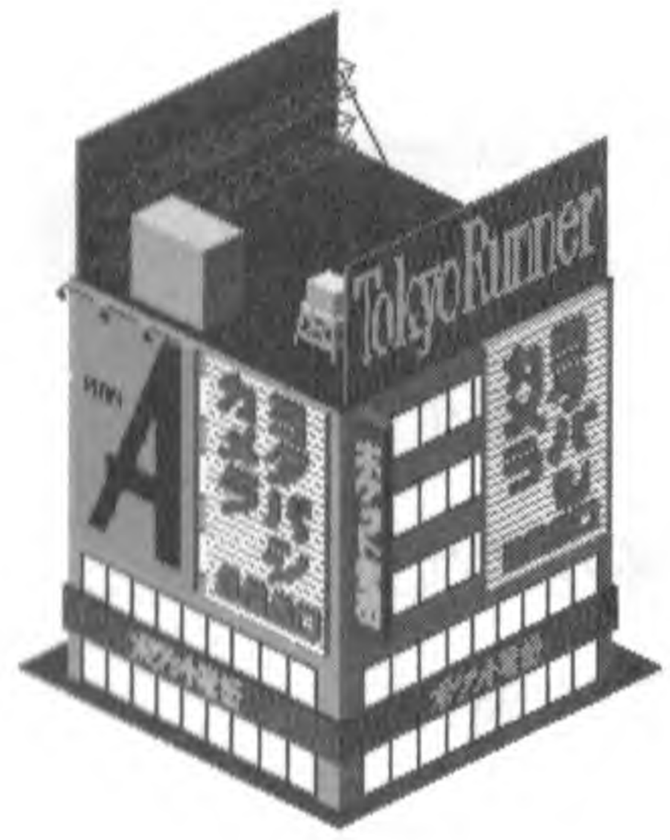


雑居ビル

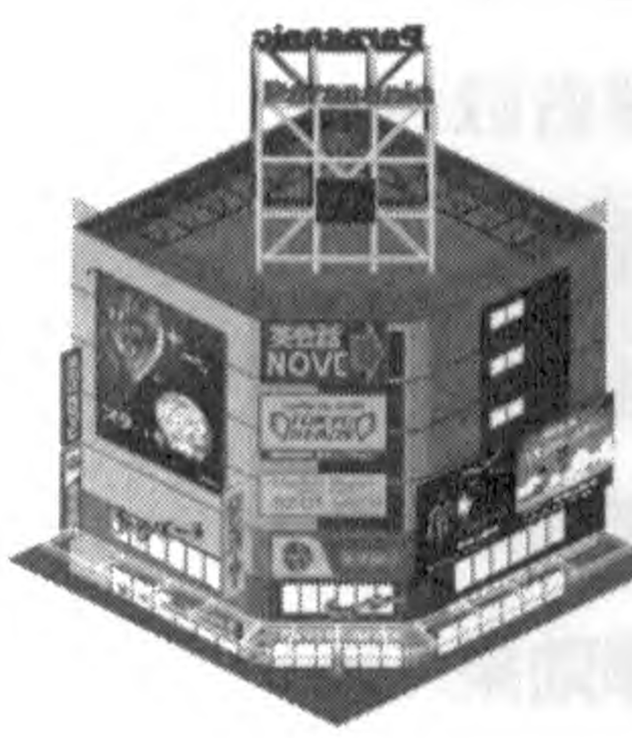
名称:パソコンショップ
種類:雑居ビル
価格:4億6000万
労働者数:120
必要道幅:0
地価上昇:×
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:火
吉方位:北 / 東
小吉方位:なし



名称:カメラ専門店
種類:雑居ビル
価格:18億0000万
労働者数:150
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北 / 東
小吉方位:なし

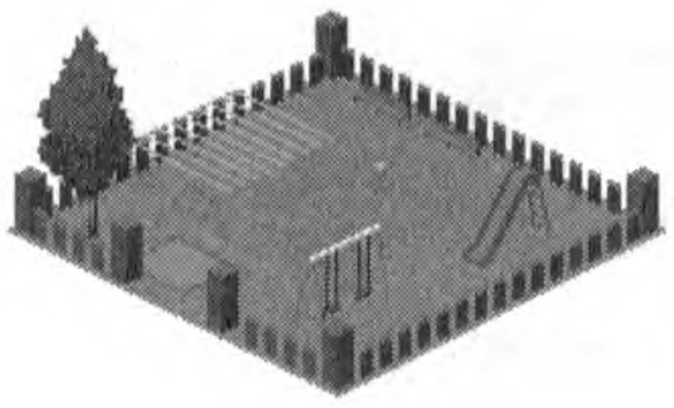


名称:商用雑居ビル
種類:雑居ビル
価格:600億0000万
労働者数:1500
必要道幅:2
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:北 / 東
小吉方位:なし

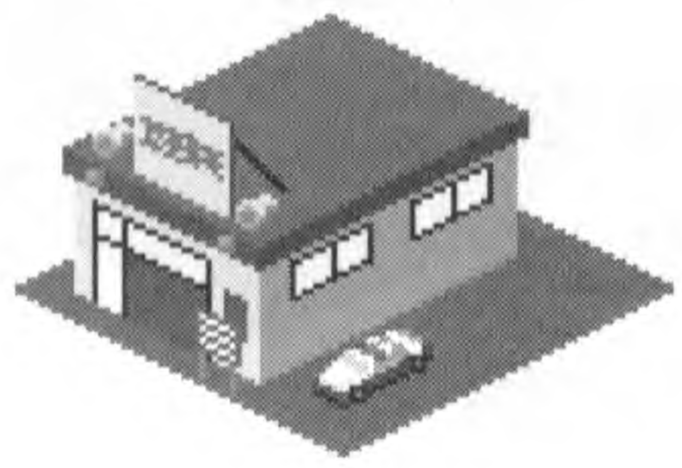


公共施設

名称:公園
種類:公共施設
価格:1000万
管理者数:---
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:○○
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北東 / 西
小吉方位:南東



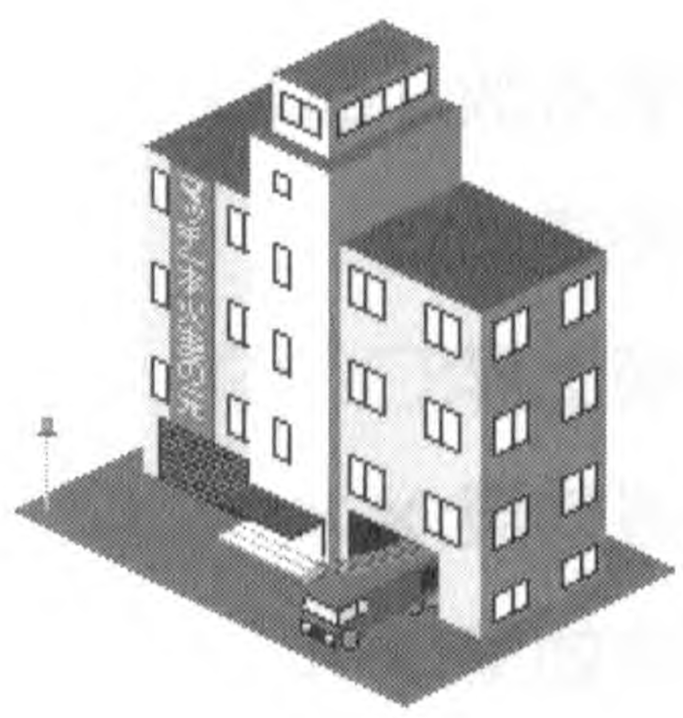
名称:交番
種類:公共施設
価格:2000万
管理者数:---
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:なし
犯罪効果:○○○
自主属性:木
吉方位:北 / 東
小吉方位:なし



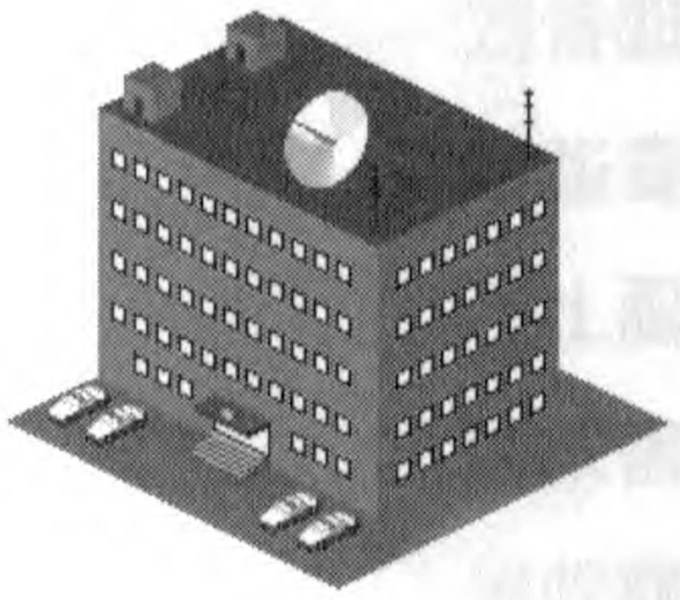
名称:役場
種類:公共施設
価格:3億0000万
管理者数:---
必要道幅:1
地価上昇:○○
公害効果:なし
犯罪効果:○
自主属性:土
吉方位:南東 / 南西
小吉方位:なし



名称:消防署
種類:公共施設
価格:5億0000万
管理者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○
公害効果:なし
犯罪効果:○○
自主属性:金
吉方位:東 / 南
小吉方位:なし



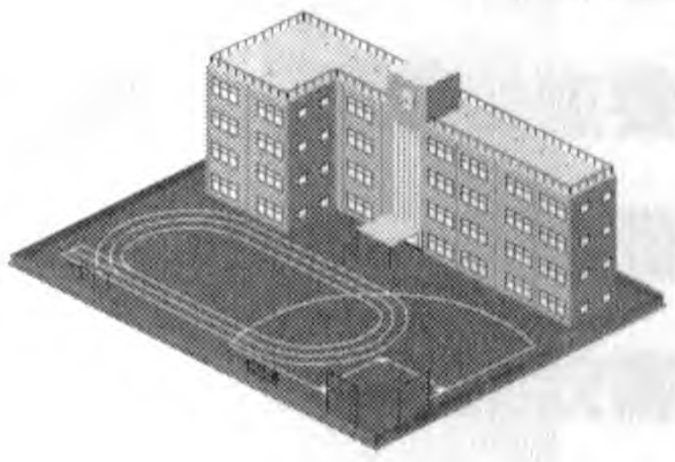
名称:警察署
種類:公共施設
価格:10億0000万
管理者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:なし
犯罪効果:○○○
自主属性:土
吉方位:南 / 南西
小吉方位:なし



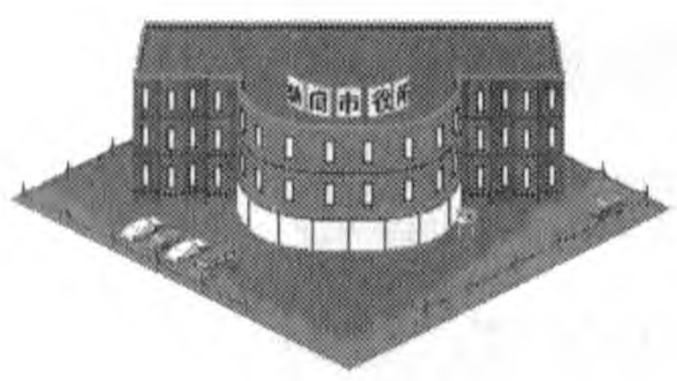
名称:指定公園
種類:公共施設
価格:10億0000万
管理者数:---
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:○○○
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:南



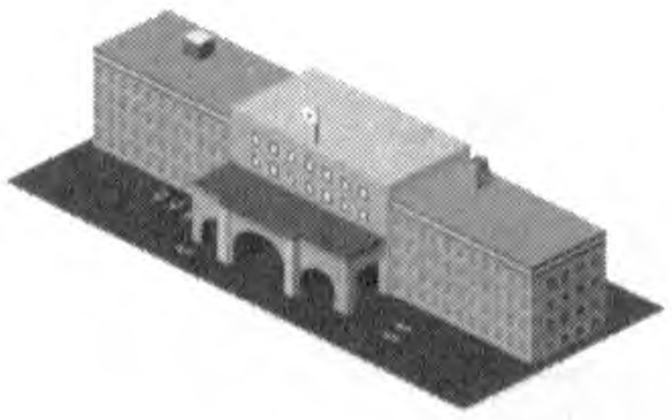
名称:小学校
種類:公共施設
価格:10億0000万
管理者数:---
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:○
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北東 / 東
小吉方位:南東



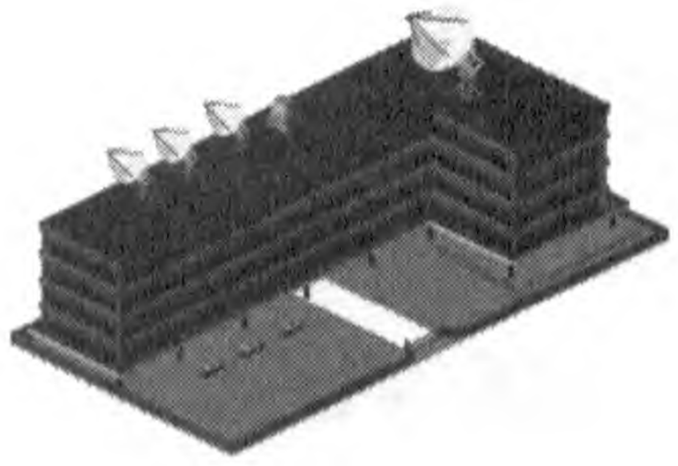
名称:市役所
種類:公共施設
価格:25億0000万
管理者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:○○
自主属性:土
吉方位:南 / 北西
小吉方位:なし



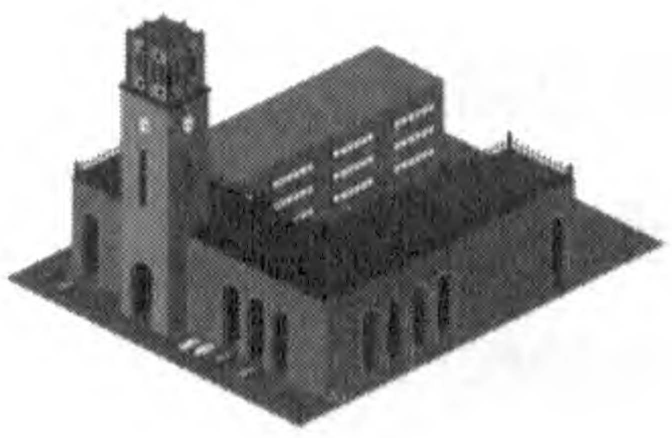
名称:省庁第一官舎
種類:公共施設
価格:150億0000万
管理者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○○○
公害効果:○
犯罪効果:○
自主属性:火
吉方位:南 / 北西
小吉方位:なし



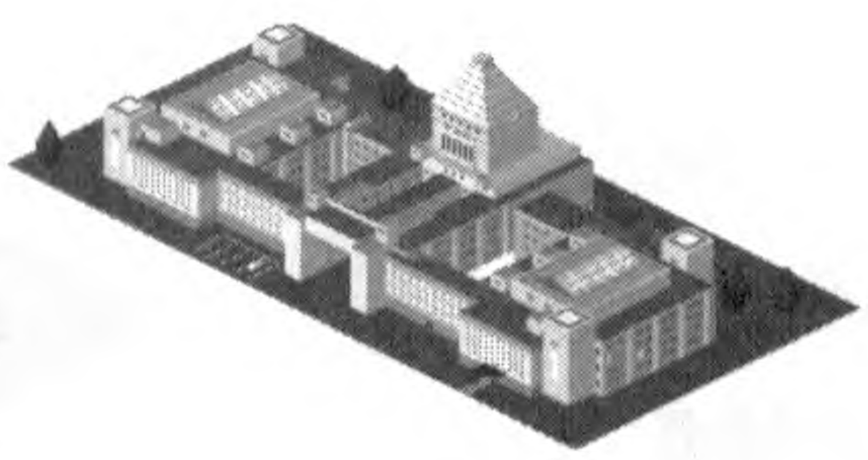
名称:省庁第二官舎
種類:公共施設
価格:100億0000万
管理者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:○○
犯罪効果:○○
自主属性:土
吉方位:南東 / 南
小吉方位:なし



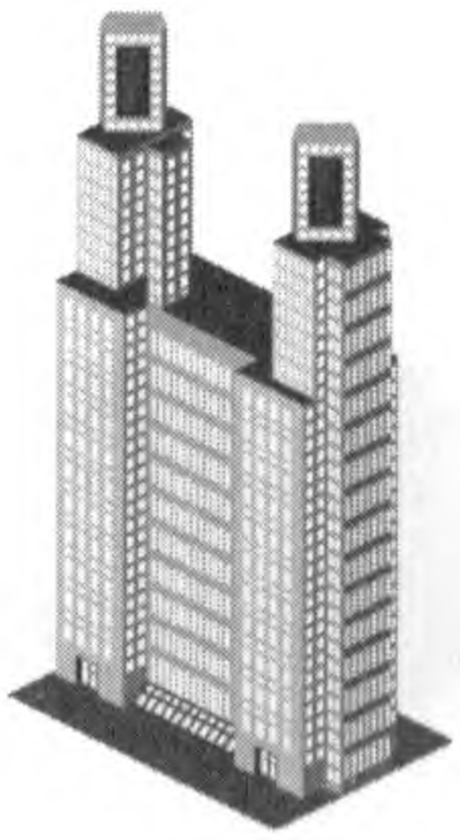
名称:大学
種類:公共施設
価格:150億0000万
管理者数:---
必要道幅:1
地価上昇:○○
公害効果:○
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:南東 / 南
小吉方位:東



名称:国家議会議事堂
種類:公共施設
価格:2500億0000万
管理者数:---
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:○○○
犯罪効果:○○○
自主属性:土
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:なし



名称:総合庁舎
種類:公共施設
価格:5000億0000万
管理者数:---
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×××
犯罪効果:○
自主属性:木
吉方位:西 / 北西
小吉方位:南東



宿泊施設

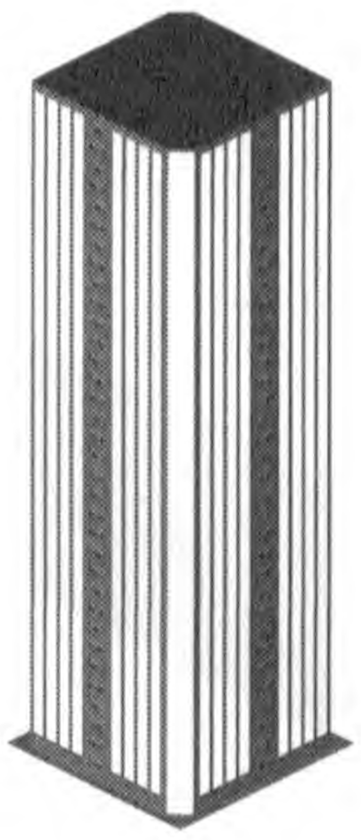
名称:ＢＡＹホテル
種類:宿泊施設
価格:2500億0000万
来場者数:800
必要道幅:3
地価上昇:○○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:水
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:なし



名称:ハイクオリティホテル
種類:宿泊施設
価格:3000億0000万
来場者数:1200
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:水
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:なし

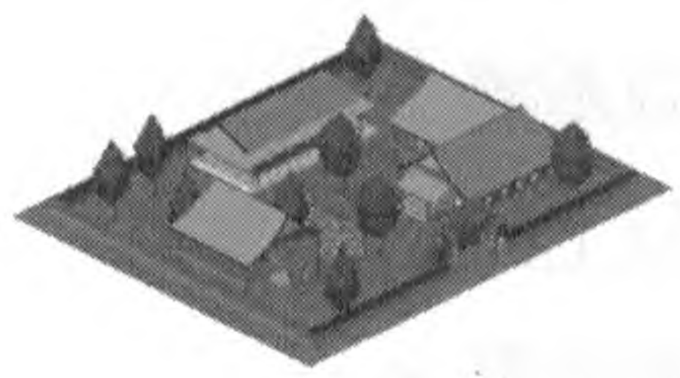


名称:超巨大ホテル
種類:宿泊施設
価格:5000億0000万
来場者数:2000
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:なし

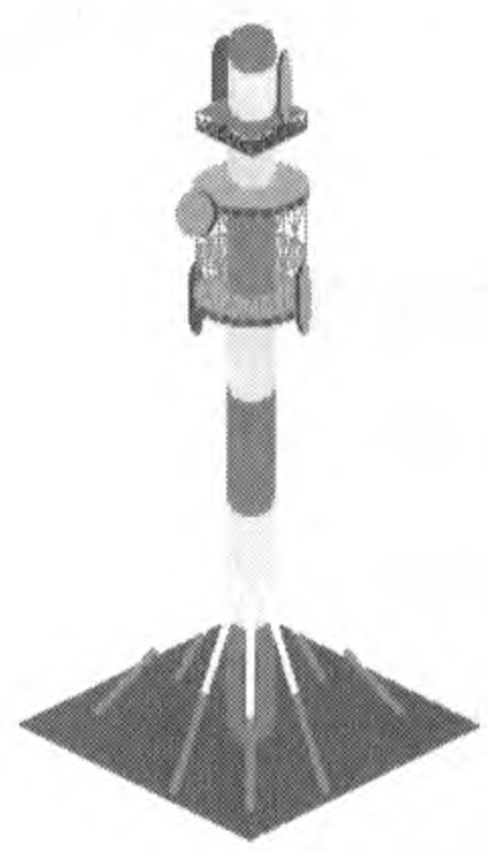


特殊建築物

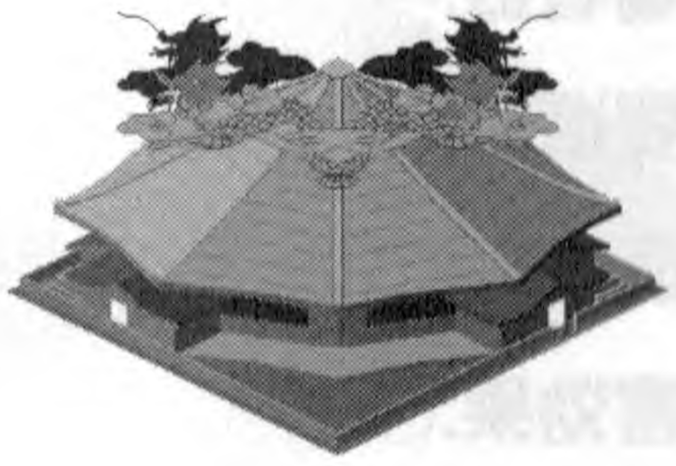
名称:忍者屋敷
種類:特殊建築物
価格:3億0000万
来場者数:500
必要道幅:1
地価上昇:○
公害効果:○○
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:北東 / 南西
小吉方位:なし



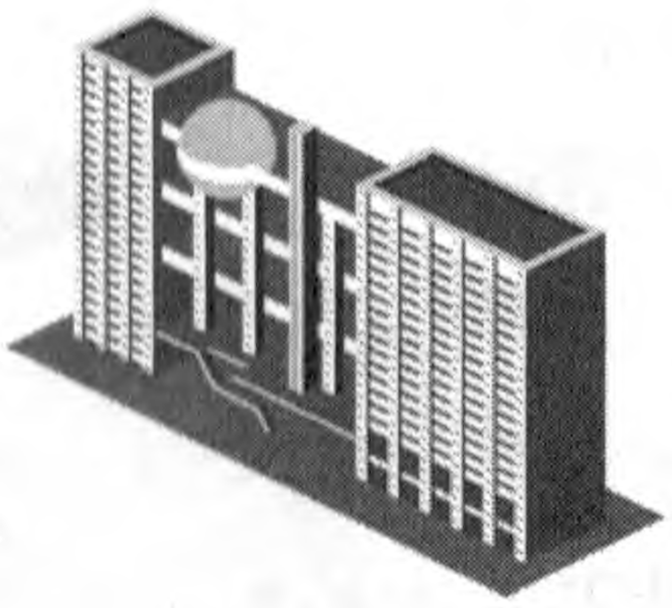
名称:電波塔
種類:特殊建築物
価格:20億0000万
管理者数:10
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:×
犯罪効果:×
自主属性:火
吉方位:南西 / 北西
小吉方位:北



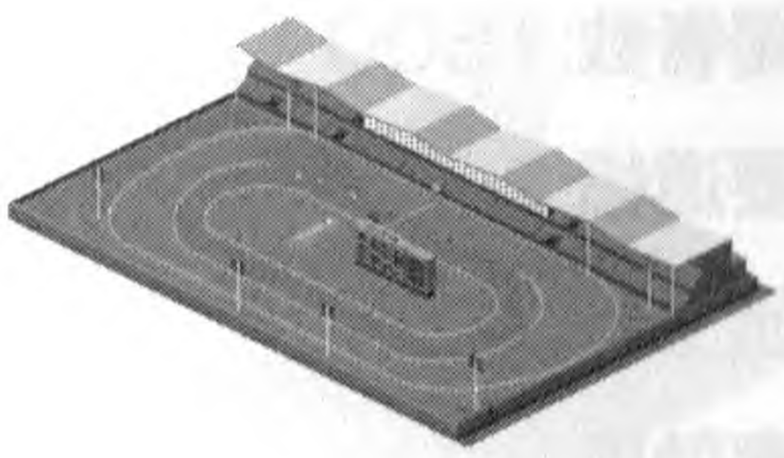
名称:ＲＯＮ奉納龍施設
種類:特殊建築物
価格:50億0000万
来場者数:10000
必要道幅:1
地価上昇:○○○
公害効果:○○○
犯罪効果:○○○
自主属性:土
吉方位:南 / 西 / 北西
小吉方位:なし



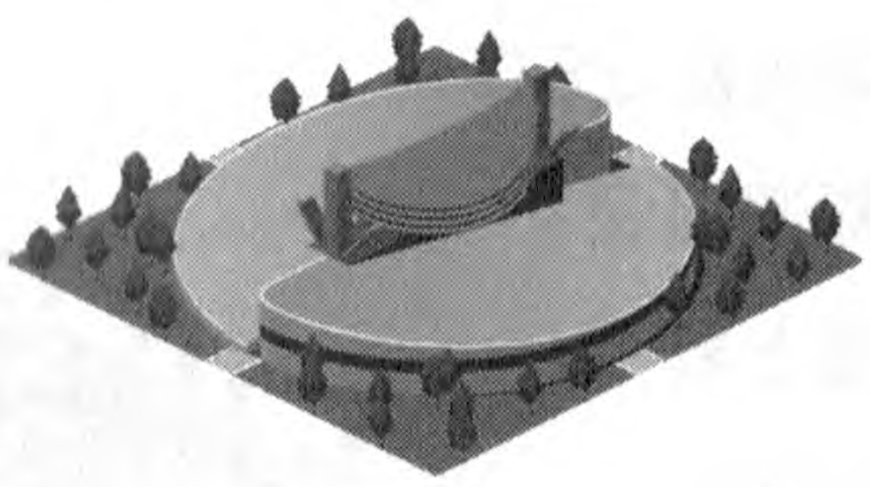
名称:放送局
種類:特殊建築物
価格:100億0000万
来場者数:1500
必要道幅:2
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:××
自主属性:土
吉方位:東 / 西
小吉方位:南西



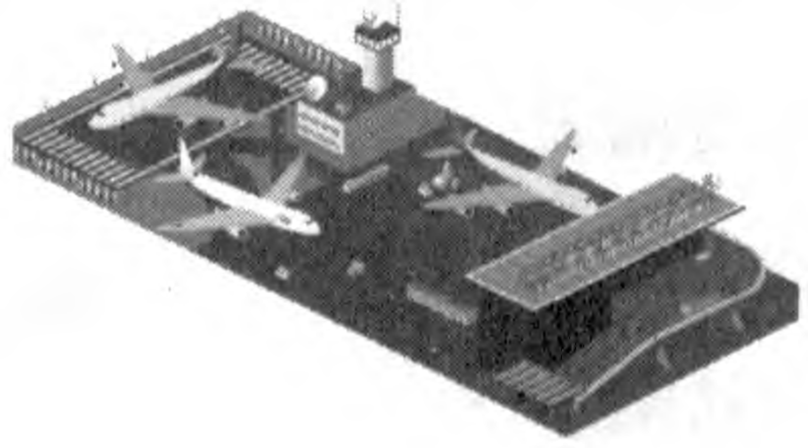
名称:競馬場
種類:特殊建築物
価格:120億0000万
来場者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:××
犯罪効果:×××
自主属性:土
吉方位:北 / 北西
小吉方位:なし



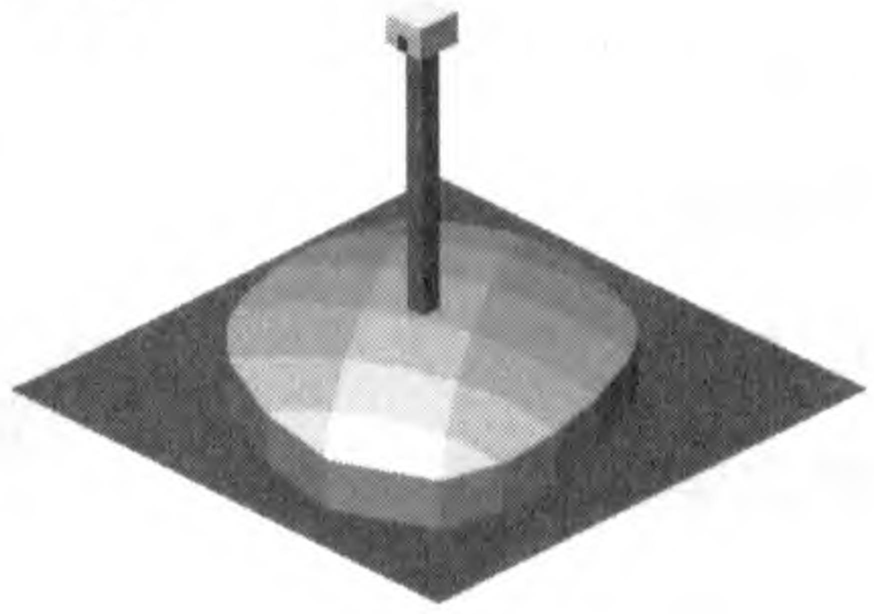
名称:オリンピックスタジアム
種類:特殊建築物
価格:400億0000万
来場者数:---
必要道幅:3
地価上昇:○
公害効果:○○
犯罪効果:×
自主属性:水
吉方位:東 / 南西
小吉方位:北



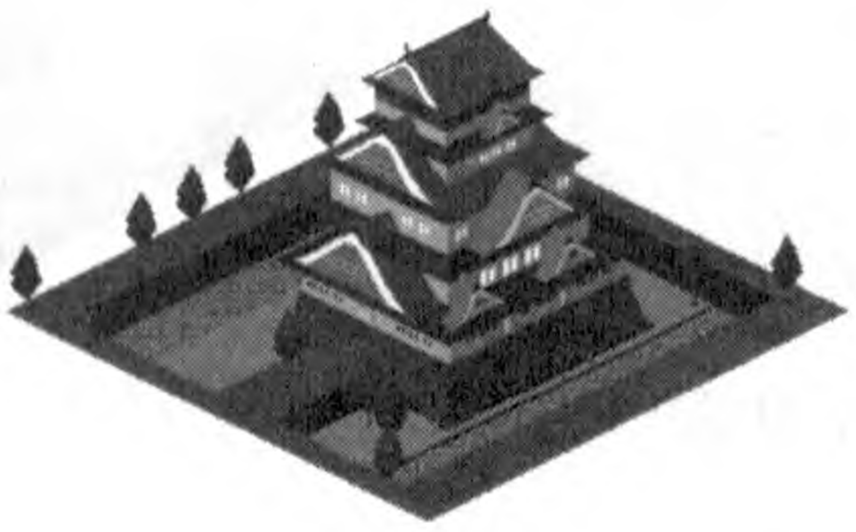
名称:飛行場
種類:特殊建築物
価格:480億0000万
来場者数:---
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×××
犯罪効果:×××
自主属性:土
吉方位:南東 / 北西
小吉方位:南



名称:核シェルター
種類:特殊建築物
価格:500億0000万
来場者数:---
必要道幅:1
地価上昇:○○○
公害効果:○○○
犯罪効果:○○○
自主属性:木
吉方位:北東 / 南西
小吉方位:なし



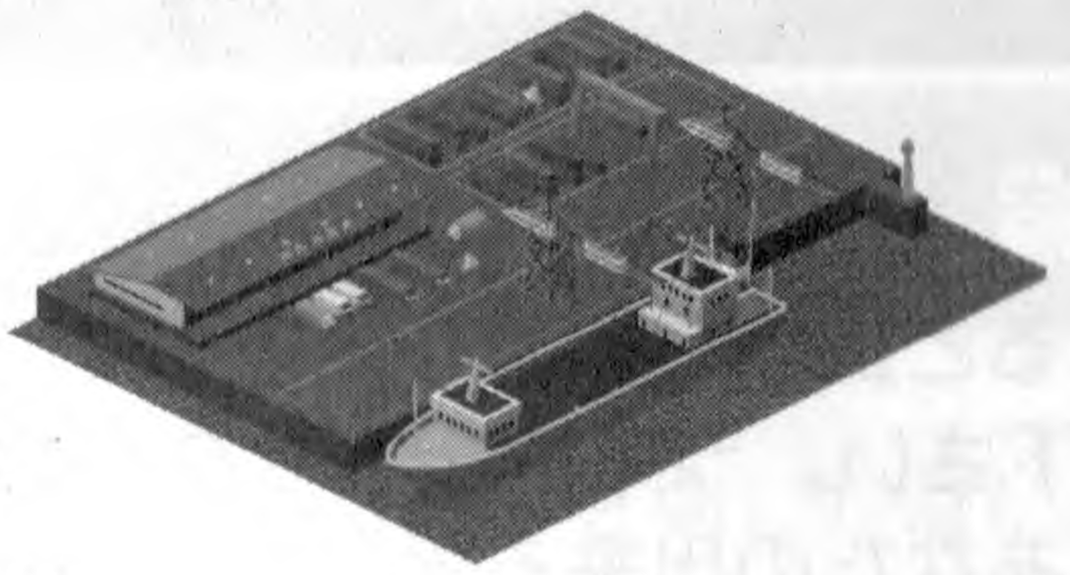
名称:城
種類:特殊建築物
価格:500億0000万
来場者数:250
必要道幅:2
地価上昇:○○
公害効果:○○
犯罪効果:××
自主属性:木
吉方位:南 / 南西
小吉方位:なし



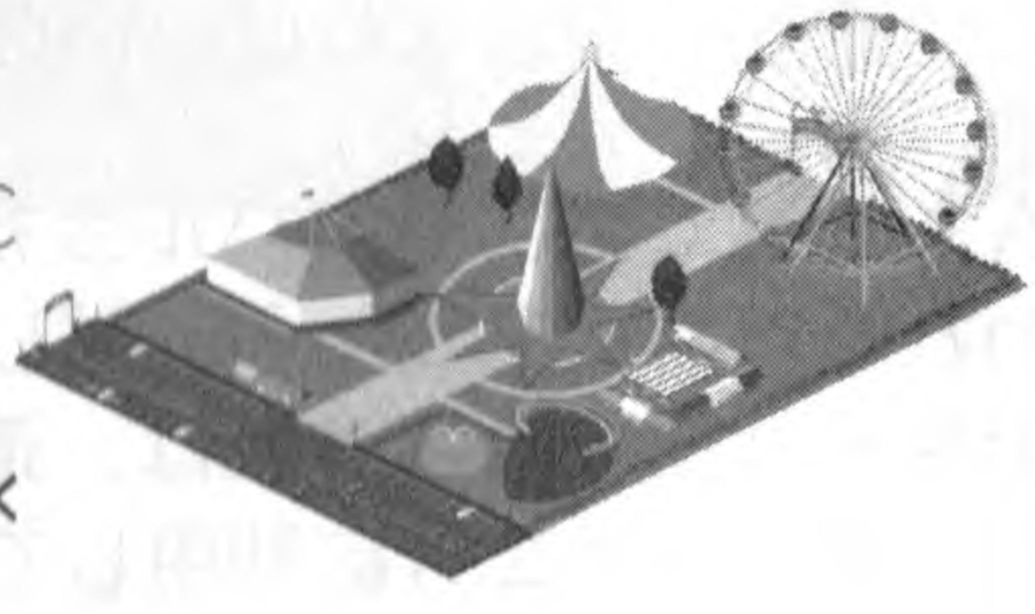
名称:シンボルタワー
種類:特殊建築物
価格:1000億0000万
来場者数:1500
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:×
犯罪効果:××
自主属性:火
吉方位:北東 / 西
小吉方位:北



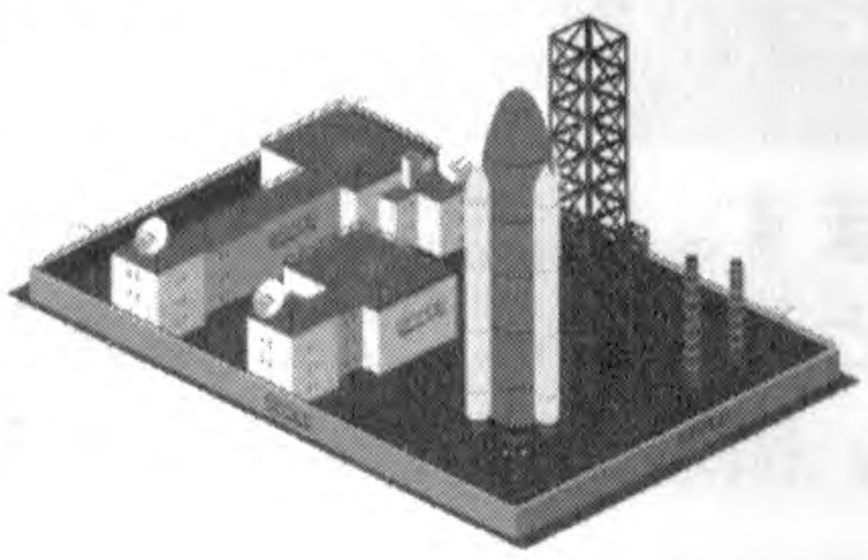
名称:湾岸施設
種類:特殊建築物
価格:2000億0000万
来場者数:---
必要道幅:0
地価上昇:○
公害効果:××
犯罪効果:×××
自主属性:水
吉方位:北東 / 南東
小吉方位:なし



名称:万博会場
種類:特殊建築物
価格:4000億0000万
来場者数:---
必要道幅:2
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:×××
自主属性:火
吉方位:南 / 西
小吉方位:なし



名称:宇宙開発研究所
種類:特殊建築物
価格:9000億0000万
来場者数:---
必要道幅:3
地価上昇:○○○
公害効果:××
犯罪効果:×
自主属性:土
吉方位:東 / 南東 / 南
小吉方位:なし



Q&A

はじめの一歩について

Q．最初に何をすればいいのかわからないんだけど？

A．それでは、ライバル会社の様子を観察してみると良いでしょう。そして、足りないと思われる建物があったら、試しに何か建てて上げて下さい。ライバル会社を行動の指針にして、街を一緒に成長させれば、運転資金の上昇と共にあなたの出来る事も増えて行きます。ライバル会社を十二分に利用してあなたのやるべき事を探すのも一つの方法です。

儲けるコツ

Q．ゲームを始めてからなかなか儲かりません、始めはどんな建物を建てたらもうかりますか？

A．効率よく儲けるには足りない物を建てながら、徐々にその規模を大きくしていく必要があります。何が足りないのかを認識することが利益アップの近道といえるでしょう

人の入らない建物に人を招くコツ

Q．建物に人が入らないのですが、どうすれば良いですか？

A．人の入らない建物には必ず入らない理由があります。治安や環境の状態が悪化してはいないか、残り希望者の少ない産業の建物を増やそうとしていないか、風水モードでプレイしていれば建物の相性にまで気を使う必要があります。出来るだけ早く原因を究明し、解決する手段を取ることが大切なのです

Q．ある程度人口が増えたらその後増えなくなってしまった

A．人口が増えればそれだけ都市に働く場所や遊ぶ場所、治安を守る人々が必要になってきます。これらが増加しないと都市はただ人がいるだけのスラムのような場所になってしまうでしょう。誰もそんなスラムに住み着こうとはしないはずです。ただし、これらの条件を満たしていても、会社が社会的に信用の無い会社だったら、敬遠されてしまうのでしょうが。

献金

Q．献金は何の意味があるのですか？

A．献金をして議員活動を支援してゆけば、その議員の信頼感が高まり、優先的に、公共建築物建設担当会社として打診を受けたり、公共物の破壊も可能になります。まめに献金していれば意外な行事を進めてくれるかもしれませんよ

音楽の謎

Q．ゲーム中選べるＢＧＭが２曲しかないんだけど？

A．ゲームを進めてさまざまなイベントを経験していくうちに、徐々に選べる曲が増えていきます。

自社株価の上昇のさせ方

Q．株が下がってばかりで上がらないのですがどうすれば良いですか？

A．自社を成長させる事に力を注げば、自ずと株価も上がります。ただし、業績の向上と、株価の上昇は直結しません。株を購入する投資家に、業績の好調さを、わかりやすくアピールする必要があります。黒字決算などでアピールしましょう

ＴＶについて

Q．放送局はどうやったら開局できるのですか？テレビがとっても見たいです

A．ゲームを進めていれば、いずれ放送局の事業許可を取る機会を得ることができますが、事業許可を取るには幾らかのお金を支払わなければならず、放送局の建築費も１００億となかなか良い値段です。その条件さえクリアすれば、放送局を開局することが出来るでしょう。放送局は街を作り上げる上で必要となる情報を発信してくれる建物です。頑張って建設して下さい

地区人気の上げ方

Q．地区人気が上がりません。どうしたら人気が上がるのでしょう

A．幾つかの要因が地区人気には関わっています。土地情報で見ることの出来る治安状態、環境状態。公共情報で見ることの出来る教育指数。この辺りの能力を上げることが地区人気を上げる早道です。また、ＴＶで地区人気を上げる為に見ておく必要のあるニュースを放送する事もありますので、放送局を建ててこまめに情報収集する事も大切でしょう。自分たちの街が、どれだけ暮らしやすい都市になっているのか、それを考えれば地区人気の上げ方が自ずと見えてくるはずです

イベントについて

Q．イベントがなかなか起こせない。なにかコツはあるの？

A．イベントを起こす条件には都市レベルが関わってくるものがあります。レベルに達していなければそれらのイベントは一生起こすことは出来ません。こつこつ人口を上げていろいろなイベントを起こして下さい。また、Ｍ＆Ａや、投資の回数に関わるイベントもあります。イベントに関しては出来ることは残らずやってみることがコツだと言うことでしょうか

自社の信用度ＵＰについて

Q．居住者に好かれる会社になるにはどうすればいいのか？

A．ＵＰさせるには地域社会への貢献が近道です。ただし、住民のご機嫌を損ねるような行為をあなたの会社が行えば信用度は当然下がってします。あなたが誠意ある行動を取っていれば、信用度は自然と上がっていくはずです。至極当然のことですが、住民からの信用が失墜しないことが信用を勝ち取ることの近道なのです。



RONs
[ron group]

龍［ロン］

〒171東京都豊島区高田3-11-12竹内ビル3F

ユーザーサポート　03-3209-8922

MXSM011